ENTREVISTA A GARY GYGAX
El padre del Juego de Rol

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACIÓN · ROL ·

36

POR UNOS "OBJETOS" ¡MÁS SERIOS!!

¡NO SOMOS CLIPS DE FAMOBIL!!

¡MADELMANS: ¡¡ESQUIROLES!!

BASTA

ESCENARIOS NATURALES ¡¡YA!!

PEPE!

¡BASTA DE EXÍN CASTILLOS!

NO AL CARTÓN PIEDRA!

EXTRA DE VERANO
ESPECIAL ESCENARIOS

BIMESTRAL ● 395 Pts.

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas
Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

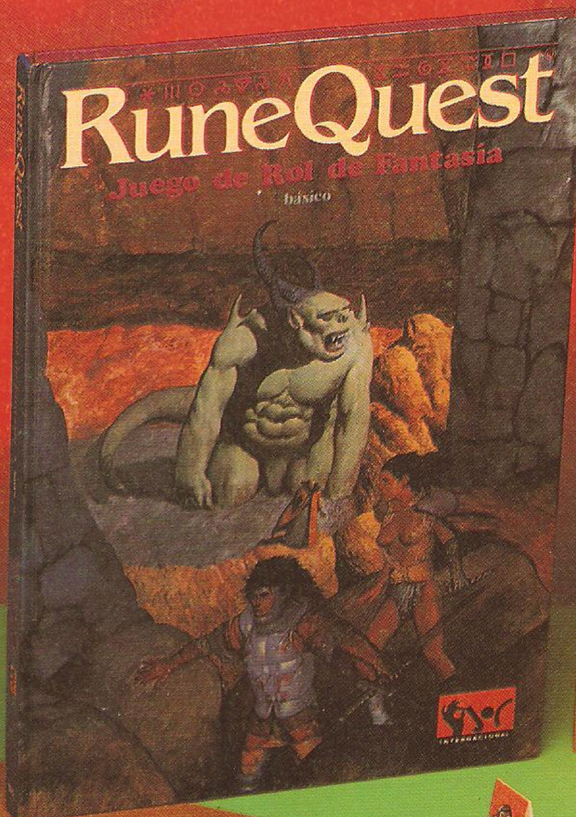
Libro de Conjuros
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.



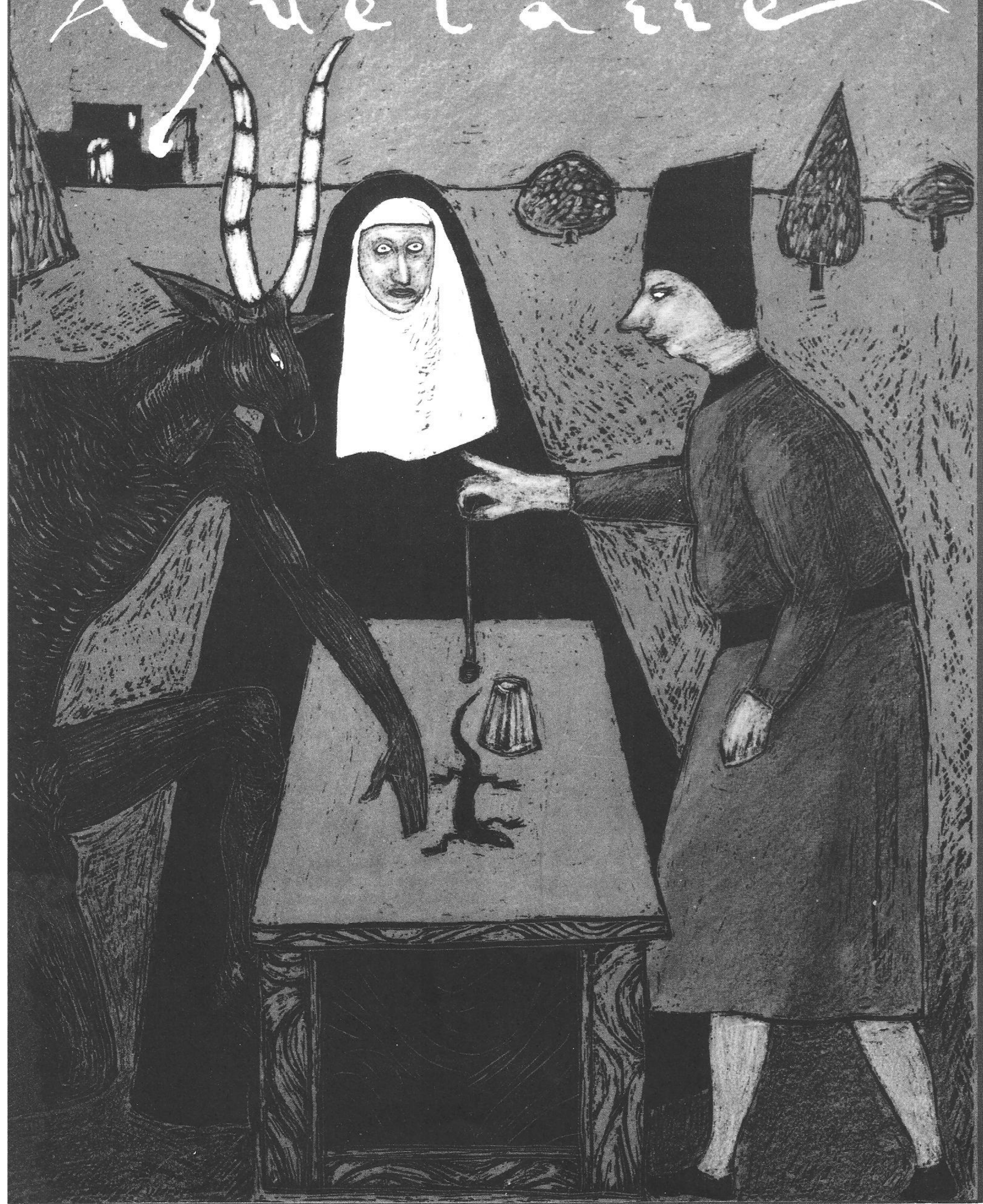






JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre

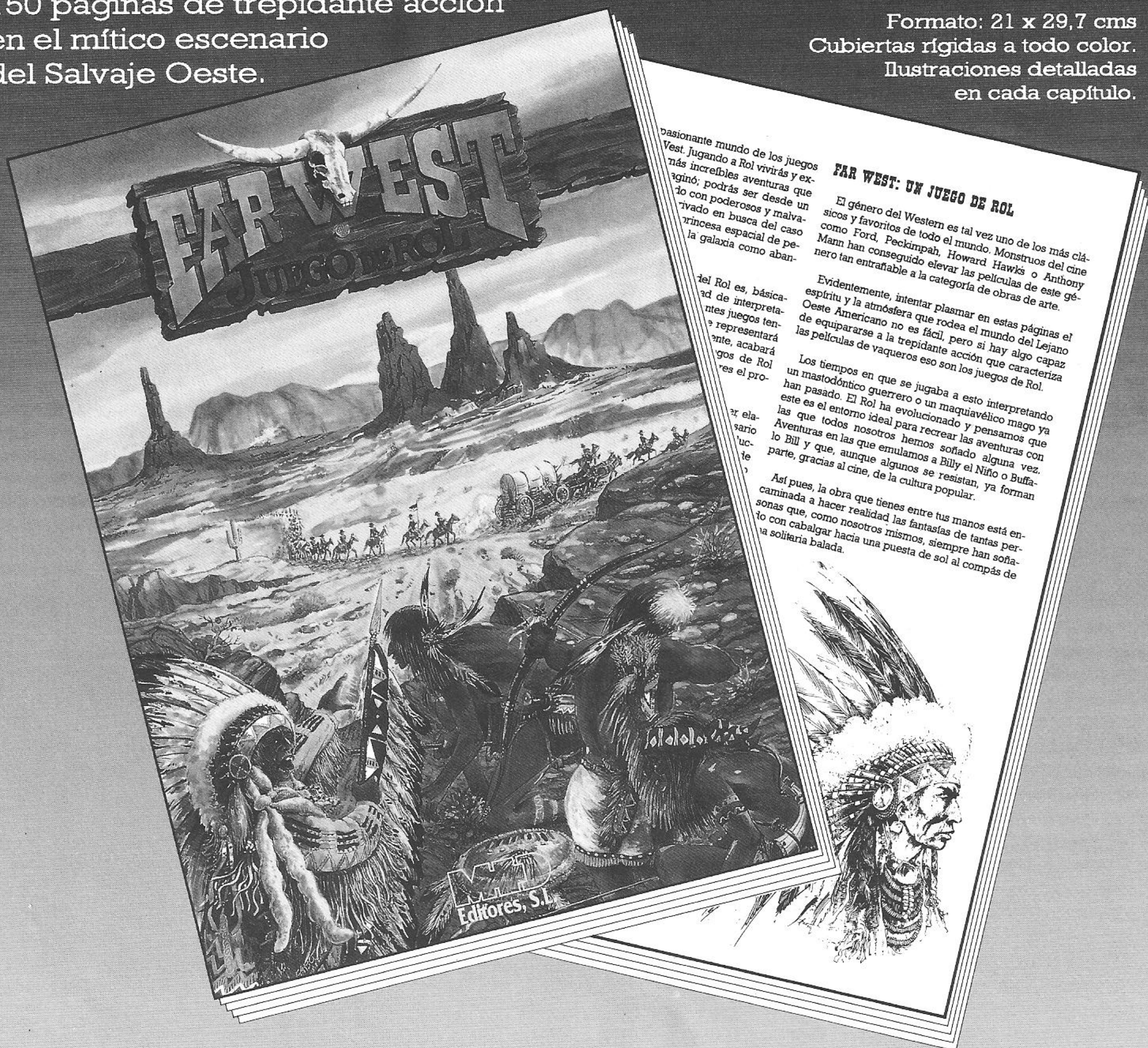


FAR WEST

EL JUEGO DE ROL MAS BUSCADO DEL OESTE

150 páginas de trepidante acción
en el mítico escenario
del Salvaje Oeste.

Formato: 21 x 29,7 cms
Cubiertas rígidas a todo color.
Ilustraciones detalladas
en cada capítulo.

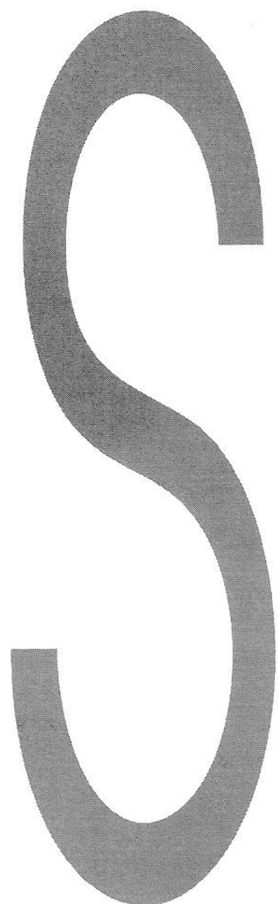


- 20 tipos de aventureros diferentes.
- Más de 50 armas de la época.
- Sistema de combate innovador y eficaz.
- Descripción de más de 50 tribus indias.
- 23 tipos de PNJ's pregenerados.
- Cuadernillo adicional para el Personaje.
- Aventuras diseñadas para jugar inmediatamente.
- Mapas geográficos, cronología de hechos históricos, personajes míticos reales con datos de juego, filmografía recomendada, lista de equipo con los precios de la época...

HAZTE CON ÉL EN TU TIENDA,
LIBRERÍA ESPECIALIZADA O
O SOLICITANDOLO CONTRA REEMBOLSO A:

M+D Editores, S.L.

M+D EDITORES
Plaza de las Cortes, 4
TELF. 429 83 09 • FAX. 429 01 54
28014 MADRID



UMARIO

Lider 36
Julio 1993

Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–, Eduard García Castro –vocal–.

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego
Redactor: Daniel Alento, Mar Calpena
Secretario de Redacción: Jordi Cánovas
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Joan Parés, Alejo Cuervo, Francesc Berruezo, Javier Gómez, Alfonso Cánovas, Lluís Vilalta, Agustín Sánchez, Ricard Ibáñez, Jordi Cabau, Carlos Alòs.
Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
Publicidad: Victor Fontanet Herrero, Jordi Cànovas
Tel. (93) 442 81 59 - Fax (93) 419 71 81
Suscripciones: Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Distribuye: JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
D.L.: B-8358-1986
Tirada: 10.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1581

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

EL ESTADO DE LA AFICION

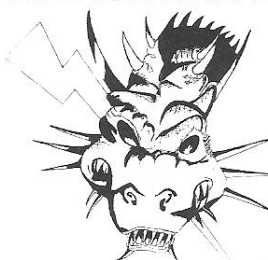
Club Silmaril de Barcelona

Club de aquí cerquita con el que nos unen lazos muy importantes. Su panorama lúdico es extenso, incluyendo tanto el wargame y el rol como los juegos temáticos. Algunos de sus favoritos son *Empires in Arms, AD&D, Aquelarre* y *Far West,* por nombrar a los más solicitados. Su horario es de lunes a viernes desde las 6 hasta las 9 de la tarde. Si estás interesado en obtener más información puedes contactar con ellos en el Centro Social de Sants, en la calle Olzinelles 30 de Barcelona.

MERC'S de Manresa

Desde hace varios meses funciona en Manresa un club de estrategia y rol llamado MERC'S (Club d'Estrategia, Rol i Simulació de Manresa) integrado en la asociación Xaldiga, encargada de diferentes actividades recreativas en aquella ciudad barcelonesa. En él puedes jugar a *AD&D, La Llamada de Cthulhu, Mutantes en la Sombra, Civilización, Battletech,* etc. Una de sus próximas actividades es organizar unas jornadas de rol, y quizá de estrategia, los días 24, 25, 31 de julio y 1 de agosto. Desde nuestras páginas quieren animar a todos los jugadores de Manresa y su comarca a ponerse en contacto con ellos. Llamad a Xavier al (93) 8751998.

Dragón Emporium de Sevilla

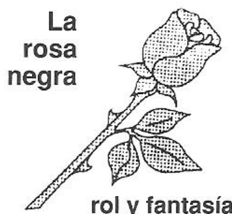


Club sevillano dedicado al rol que se pone en contacto con nosotros para darse a conocer al resto de la afición. Por lo que se desprende de la carta (el grupo no tiene local y juega en casa de uno de sus miembros) parece que no están abiertos en principio a nuevos componentes, aunque esto es algo que no sabrás a menos que les escribas a: Av. Sánchez Pizjuan s/n. Nucleo residencial Macarena 5, Bloq. 5, 5º D. Sevilla 41009.

Los 5 Jinetes del Apocalipsis

Nuevo club andaluz, concretamente de Córdoba, formado por cinco jóvenes que disfrutan con juegos como *El Señor de los Anillos, Oráculo, RuneQuest, Pendragón, Aquelarre* y *Rolemaster*. El club invita a cualquiera a introducirse en este mundillo, y en concreto al resto de clubs españoles, a entablar una relación directa con el fin de intercambiar experiencias y aunar esfuerzos. La dirección es: Librería Mª Auxiliadora, c/ Mª Auxiliadora 9, bajos. 14002 Córdoba.

La Rosa Negra de Madrid



Cuarenta rol-maniacos, y algún wargamero, forman este club de jugadores con títulos en su ludoteca como *MERP, Rolemaster, Vampiro, La Llamada de Cthulhu, Stormbringer, Star Wars,* etc. Si quieres conocerlos pasa los jueves por la tarde, entre las cinco y las nueve, por el Centro Cultural de Hortaleza, en la calle Santa Virgilia 15 de Madrid, o escribe a: Jesús Mérida Sanabria, c/ Mata del Ciervo 27. 28043 Madrid. Respecto a vuestro ofrecimiento para colaborar, sabed que estamos deseosos de recibir vuestras cartas.

Los Roleros Muertos de Valencia

El club lleva funcionando desde enero de este año todos los jueves por la tarde y algún fin de semana. Formado por dos másters y cuatro jugadores, juegan a *MERP* y *La Llamada de Cthulhu.* El club no tiene interés en aumentar su número de socios, pero sí en cambiar material y contactar con otros clubs de España. Oscar Sánchez Jiménez, c/ San Pedro Pascual 13, 5º 9ª. Valencia 46008.

Strat de Zaragoza

Esta asociación cultural surge con la intención de ofrecer una serie de servicios al aficionado que en ocasiones los clubs tradicionales o las empresas dedicadas a los juegos no les pueden brindar. Además de actividades de carácter más multitudinario como pueden ser la realización de jornadas o las de promoción de tiendas y productos, la asociación dispone de un Boletín Informativo de periodicidad mensual y un juego de estrategia por correo. Strat ofrece sus servicios a los aficionados, incluso los no zaragozanos, para ayudarles en lo posible a realizar sus actividades. La dirección es: Apdo de correos 5185. 50014 Zaragoza.

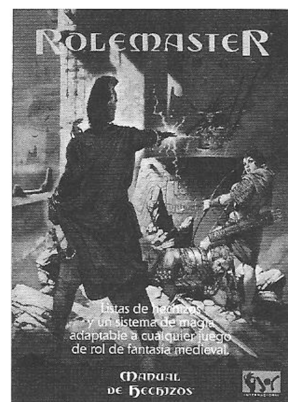
Club de Juego de Alfil Juegos

No se trata en esta ocasión de un club formado por un grupo de jugadores, sino de una buena iniciativa de *Alfil juegos* que, de esta manera quiere aumentar la difusión de diferentes juegos al mismo tiempo que permite a los aficionados disfrutar de su hobby. El club funciona desde las 17:15 hasta las 19:45. Si quieres más información puedes obtenerla en las dos tiendas de *Alfil Juegos*, en la calle Fundadores 18 y Bolivia 1, en Madrid.

NOVEDADES

Rolemaster al completo

Es de esperar que cuando tengas este número en las manos a tu lado esté ya la tercera entrega de Rolemaster, el Manual de Hechizos. Con esta tercera y última entrega que nos ofrece *JOC Internacional* se completa el sistema de juego en su versión castellana. El Manual de Hechizos es el complemento obligado para desarrollar las partidas, ya que en él viene ingente cantidad de información sobre magia, con la descripción de más de 2000 hechizos. Además de ser una parte básica del sistema de juego Rolemaster, el nuevo suplemento puede ayudarte para completar el apartado mágico de cualquier otro juego de rol de fantasía medieval.



Los asesinos de Anubis

Te presentamos una de las últimas obras de Gary Gygax, aunque en esta ocasión no se trata propiamente de un juego. *Los asesinos de Anubis,* publicada por *Timun Mas*, es la primera novela de la trilogía *Los Mitos*, perteneciente a su vez a la serie *Mundos Misteriosos*. Lo que en realidad nos interesa sobre esta novedad editorial (más susceptible de aparecer en nuestra Biblioteca), dejando de lado el indudable interés que sentimos por cualquier trabajo del autor de *D&D*, es que en realidad se trata de material de contexto para el juego de rol *Mundos Misteriosos* que pronto aparecerá en el mercado. En este libro conocerás Terra (el mundo donde se desarrolla el juego) de la mano del gran magister Setne Inhetep, un ex-miembro de los servicios secretos del faraón, y de su ayudante Rachelle.

Nueva serie de Eurogames

La firma Eurogames ha sacado a la calle una nueva serie de war-



games ambientados en el Frente Ruso de la II Guerra Mundial bajo el nombre de *Etoile Rouge contre Croix Noire*. La serie es comercializada en España por *JOC Internacional* y constará de seis títulos. De momento ya están disponibles los tres primeros: *Moskva*, *Kharkov* (que tiene el atrayente añadido de otra batalla, Rostov) y *Koursk* (juego utilizado en el 10º Campeonato de Francia de Wargame). Toda la serie utiliza unas reglas comunes, aunque en cada escenario se ven complementadas con normas para las diferentes particularidades de cada batalla. La serie está basada en los antiguos juegos de *International Team*, pero le será fácil al que ya los conocía detectar el trabajo de Frank Stora, colaborador en wargames de la revista francesa *Casus Belli*, puliendo y modificando el reglamento. Los juegos están diseñados para ser jugados por dos personas en aproximadamente dos o tres horas y con una dificultad lo suficientemente sencilla como para ser asequibles a cualquier tipo de jugador.

Y otra novedad que os adelantamos de la misma marca es la salida en castellano de *Dragon Noir 2*. El juego dispone de 6 o 7 mapas combinables con los que puedes crear unos magníficos y laberínticos "dungeons". El juego original se queda muy pequeño al compararlo con éste.

Figuras para Cry Havoc

Esta es otra novedad que presenta *Eurogames* para los aficionados, dispuestos a mejorar el aspecto de sus partidas de *Cry Havoc*, y también distribuida por la firma catalana *JOC Internacional*. Tres cajas con figuras de 15 mm. son las que tienes a tu disposición, la primera con los Caballeros, la segunda con los Hombres de Armas, y la última con figuras de Campesinos. Pero no acaban aquí las novedades ya que también están disponibles reproducciones en resina de las construcciones que aparecen en los tableros de Cry Havoc. La idea es sacar todas las construcciones (¿también el Castillo Templario?) y de momento te podemos señalar que tienes la Abadía de Viking's Raiders o el Molino de Dragon Noir.

Figuras oficiales para La Llamada de Cthulhu

De la mano de *JOC Internacional* llegan a nuestro país las figuras oficiales de *La Llamada de Cthulhu* que funde la firma canadiense *RAFM Company*. El catálogo es amplio, repasando los diferentes investigadores PJs y por supuesto el monstruoso panteón cthulhuniano, incluyendo al mismísimo Gran Cthulhu. Por cierto, si quieres verlo busca nuestro número 34 y ábrelo por la página 42.

Un dragón de lujo

No se puede calificar de otra manera a este The Great Red Dragon de *TSR*, figura que la firma norteamericana ha fundido para conmemorar las Jornadas Americanas. Se trata de una figura preciosa de edición limitada.

Dark Sun

Ediciones Zinco, con licencia *TSR*, sigue ampliando el universo de *Advanced Dungeons & Dragons* con un nuevo escenario de juego, el mundo del Sol Oscuro, un mundo al que la utilización indiscriminada de la magia ha convertido en un inmenso desierto. La dureza de las condiciones de vida en este nuevo mundo ha provocado la transformación de todas las razas existentes, y la aparición de alguna nueva. Los halflings han dejado de ser aquellas divertidas criaturas y se han convertido en unos peligrosísimos cazadores de humanoides -su manjar preferido-, los elfos son el terror de los páramos por sus incursiones de bandidaje,



COMUNIKADO 36

Llegó el verano. Y con el verano, esta sorpresa que tenéis entre manos. La demanda más repetida en vuestras cartas era que nos decidiéramos a hacer un número "Especial escenarios", y aquí lo tenéis, para poderlo disfrutar a gusto en vacaciones. Y como pequeño "contra-favor", ya que os damos lo que nos pedís, os volvemos a rogar que completéis la encuesta que aparece en las páginas de este LIDER. Sabemos que el verano es época de juego, y que en el período de vacaciones la afición se multiplica. Así pues, queremos tener noticias de todos los que empezáis en esto ... y, como no, de los que seguís en el empeño. Aparte de satisfacer nuestra inagotable curiosidad, la encuesta nos servirá para ofreceros bien pronto una actualización del Censo de Clubs que ya publicamos en el LIDER 20. Sirva esto como última llamada a quienes quieran inscribirse en él o deban modificar algún dato, que bastante ha llovido desde entonces.

Y además de los módulos, queremos destacar de este número la entrevista realizada nada más ni nada menos que a Gary Gygax, padre del juego de rol e insigne veterano del panorama lúdico mundial. Personaje real de Carisma 18, el viejo lobo cuenta a los lectores de LIDER cómo se le ocurrió inventar una cosa tan rara.

Para acabar, agradeceríamos que comunicarais a la redacción cualquier indicio que tengáis sobre el paradero del Orco Francis. Cuanto antes, por favor. Nos tememos que ha sido secuestrado por un grupo de amazonas sufragistas.

Calurosamente vuestra

La Redacción

mientras que los enanos se dedican exclusivamente a trabajar en sus cosas. Las nuevas razas en el mundo de Athas son los muls (cruce de enano y humano), los semigigantes (cruce de humano y gigante) y los thri-kreen (humanoides insectos). Este nuevo universo de Dungeons vive bajo el terror del Dragón, el único que existe, que va asolando las zonas por las que pasa.

Dark Sun se presenta en una caja que incluye una Guía para las campañas, con todos los datos sobre nuevas razas y personajes, así como todo el conjunto de reglas adicionales para jugar en este mundo, una Guía completa de las tierras y los pueblos de Athas, que incluye una explicación social, política y geográfica del mundo del Sol Oscuro, así como una descripción de algunas criaturas de Athas, y una campaña para que los neófitos en este mundo se familiaricen con él, además de 2 mapas de la zona a todo color. Para jugar en el universo de *Dark Sun* es imprescindible tener el *Manual de los Poderes Psiónicos*, otra de las novedades de *Zinco*. El nuevo manual nos introduce en la utilización de la energía interna que todos los personajes poseen, y como aprovecharla para actuar sobre el entorno.

Los tres de 3W

Para los aficionados al wargame se acerca un verano muy intenso, lleno de novedades interesantes. Prueba de ello son los tres juegos de *3W* que os comentamos a continuación, dos de ellos ambientados en la II Guerra Mundial y el tercero en la I G. M. *Blitzkrieg in the South* es el primero de una serie de doce juegos que pretende recrear el frente este de la Segunda Guerra Mundial en toda su duración. El juego que hoy os presentamos abarca el período histórico desde el inicio de la guerra hasta agosto de 1941, cuando 20 divisiones rusas se rindieron al ejército alemán. *Blitzkrieg in the South* permite una recreación histórica bastante detallada, ya que cada turno de juego representa 2 días de combates, y cada hexágono equivale a 5 millas. El juego, que presenta 4 escenarios, es para un número de jugadores de 1 a 4, siendo de complejidad alta tanto jugando varios como en solitario.

La otra novedad de *3W* ambientada en la II Guerra Mundial es *Tide of Fortune*, que forma parte de un conjunto de 6 juegos sobre el conflicto bélico en Francia. Este en concreto está ambientado en septiembre de 1944, con los aliados intentando abrirse camino rápidamente hacia Alemania. Cada hexágono representa 3 Km, y cada turno equivale a dos días. *Tide of Fortune* posee un reglamento que satisfará a los más exigentes. En él se contemplan factores como el clima, la moral, la fatiga de los combatientes, el control de mando, el liderazgo, campos de minas, ..., que le otorgan un nivel de complejidad alto para dos jugadores, o medio si se juega en solitario. Por supuesto, incluye los correspondientes escenarios.

El tercer juego de *3W* que os presentamos no es estrictamente una novedad, sino una reelaboración. Vuelve *Aces High*, juego de combate aéreo ambientado en la I Guerra Mundial, publicado por primera vez en 1981. Respecto a la primera edición, el actual *Aces High* presenta, además de la obligada mejora en las reglas, 38 escenarios (10 más que en la primera edición) y un juego de campaña, así como la posibilidad de elegir entre 72 tipos de avión diferentes. Entre las misiones se incluyen tanto los típicos combates aéreos como misiones de bombardeo, de rescate de agentes tras las líneas enemigas o vuelos de reconocimiento, así como misiones en cooperación con la artillería. Su nivel de complejidad en solitario es bastante bajo, aunque jugado por varias personas éste sube hasta un nivel medio.

Rampart Games

No te dejes engañar por el nombre. Detrás de esta casa distribuidora se halla *Fresno Gaming Asociation*. El primer juego que te presentamos en esta ocasión es *War of the Motherland*, ambientado en el frente este de la II Guerra Mundial. Las criticas a *Fresno* por fallar en el diseño de sus productos no han caído en saco roto, ya que esta recreación del frente ruso viene firmada por Masahiro Yamazaku, diseñador de *Citadel* (publicado por *3W*). Cada turno de juego equivale a un período de tiempo comprendido entre 1 y 1/3 de mes, y cada hexágono representa un área de 40 Km. Las fichas de este juego que transcurre entre junio de 1941 a abril de 1944 representan tropas agrupadas en cuerpos, aunque también podemos hallar alguna de ejército y división, y sus reglas contemplan factores tan interesantes como la economía soviética de guerra. Se puede jugar en solitario, con una complejidad media-alta, o hasta 4 jugadores con una complejidad media.

La segunda novedad de *Rampart Games* (o sería mejor decir *Fresno*) es *Remagen*, juego en bolsa que recrea la ofensiva aliada que tuvo lugar en marzo de 1945, y cuyo objetivo era ocupar el puente de Remagen, situado en el Rhin. Cada turno equivale a medio día de tiempo en la realidad, cada hexágono representa media milla, y las fichas se hallan a escala de batallón. Se puede jugar en solitario (complejidad muy alta) o hasta 4 jugadores (nivel de dificultad medio).

CRISIS: Korea 1995

GMT Games nos propone para este verano una interesante partida de historia-ficción: una nueva crisis en el sur de Asia, la II Guerra de Corea, en el año 1995, con dos potencias como la República Popular China y USA (como en la histórica Guerra de Corea) pugnando por conseguir el control del territorio. ¿Quedará la historia en un conflicto local, o será el inicio de la III Guerra Mundial?. Como podéis ver, es una sugerencia más que estimulante para un grupo de entre 1 (complejidad alta) a 4 (complejidad media), con unos interesantes escenarios y un ágil sistema de combate. Cada turno representa 3 días y medio, y cada hexágono del mapa equivale a 7 millas y media. El juego se halla a escala de Divisiones/ Brigadas.

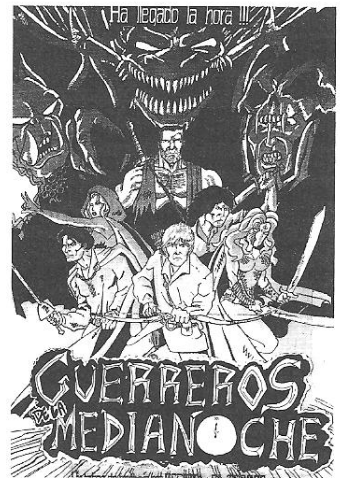
Smithereens

Smithereens, the end of Worlds War II in Europe es un juego en bolsa que nos presenta *Command Historical Simulations*. Está ambientado, como es de suponer, a partir del 16 de diciembre de 1944, con una Alemania prácticamente derrotada. Cada turno equivale a medio mes. Presenta un más que sugestivo escenario alternativo, en el que se contempla la posibilidad de que, una vez derrotada Alemania, aliados y rusos se enfrentasen entre sí, en mayo de 1945, por el control de Europa. El nivel de complejidad, sin embargo, es bajo-medio.

FANZINES

Guerreros de la Medianoche

Este es el nombre de un cómic de Esejota y El Torres, dos dibujantes de Málaga vinculados a *Adeptus Ludiqus*, equipo de diseño de actividades lúdico-fantásticas del que te hablamos en nuestro anterior número. La aventura se centra en el viejo tema de joven heredero de trono desposeido por un malo malísimo que mató a su padre cuando él era sólo un bebé y salvado por un amigo-maestro de clase guerrero y de nivel 1000 (para empezar) busca grupo de amigos superpoderosos para aniquilar al malo maloso y reestablecer el bien en el reino (y por supuesto la monarquía anterior, es decir, que el crío lo que busca en el fondo es ser rey). El escenario en que transcurre esta vieja historia que a todos nos han contado alguna vez incluye la habitual dosis de magia, orcos, dragones y todo lo demás. Sin embargo, Guerreros de la Medianoche, a pesar de recurrir a todos estos tópicos, es un producto interesante, con un guión coherente y bien construido, con una trama que consigue enganchar a quien lo hojea. El dibujo es más que digno, tratándose de unos autores noveles, y que a poco que pulan algo más su estilo darán mucho de que hablar. Si quieres verlo por ti mismo, el precio es de 175 pesetas, y puedes conseguirlo escribiendo a Adeptus Ludiqus, Apartado de Correos 2120, Málaga 29013.



ACTIVIDADES

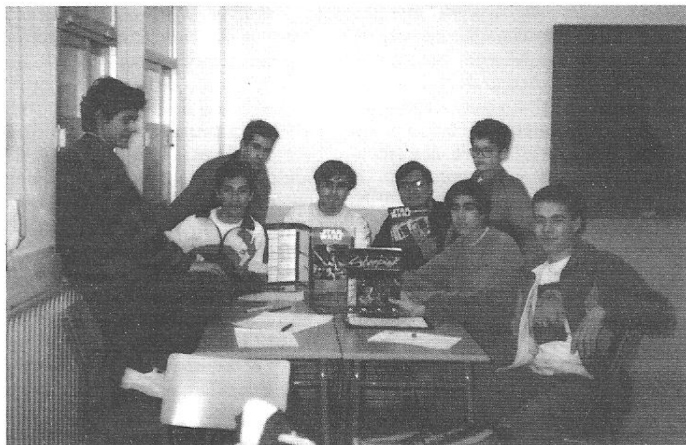
Acusando recibo

Nos ha llegado un comunicado del club *Andelkrag* en el que nos informan que las Segundas Jornadas de Rol y Simulación de Sant Andreu, celebradas a mediados del mes de marzo, han sido todo un éxito de participación, desarrollándose un gran número de partidas. También nos comunican que en las jornadas se presentó la revista-fanzine *Andelkrag*, que pretende ser un vehículo de transmisión del club organizador de la actividad.

Movida en Badajoz

Entre los días 22 y 26 de marzo, con ocasión de la Semana Cultural del I.B. Valdepasillas, tuvieron lugar las II Jornadas de rol de dicho centro, con asistencia no sólo de alumnos del citado instituto, sino también de gente de muchos otros institutos de la ciudad e incluso algunos universitarios. Durante estos 5 días se jugó a *Star Wars*,



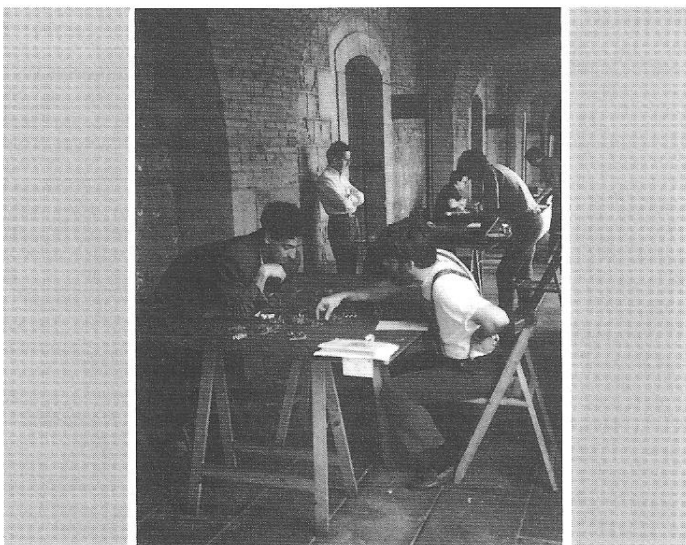


Roleros de Badajoz. Haberlos, haylos.

Aquelarre (en esta partida participó el profesor de Historia Hispánica del Instituto, ahí queda eso), *Advanced Dungeons & Dragons* y *La Llamada de Cthulhu.*

Tras el éxito de estas Jornadas, se organizó unas semanas después una partida de *Killer*, con la participación de más de 20 jugadores de todo Badajoz. La partida, llamada Cosa Nostra, enfrentaba entre sí a dos bandas mafiosas que podían recabar ayuda de los matones (otro grupo de jugadores), mientras el grupo que componía la policía intentaba detenerlos a todos. Lamentablemente, la partida no pudo jugarse hasta el final por ciertos problemillas, pero estamos seguros que, de todas maneras, el rol ya ha calado hondo en Extremadura.

Plomo en el castillo



Nuestro bibliotecario dando guerra

Los pasados días 5 y 6 de junio, organizado por el veterano club barcelonés *Alpha ARES*, tuvo lugar Torneo de Juego de Simulación Histórica "Jaume I El Conqueridor". Las partidas se jugaron en el claustro y en una sala cedida para la ocasión por el Museo Militar de Barcelona, en el mismo Castillo de Montjuich, lo que además de ofrecer un marco idóneo, significó un paso más en la coordinación de actividades entre la afición y ciertos sectores administrativos que debieran ser, al menos a priori, "aliados naturales". Se jugaron partidas de figuras de antigüedad (15 mm), según el reglamento de la 7ª Edición de *WRG*, las reglas de más aceptación a la hora de organizar torneos de batallas en este período histórico. Los jugadores presentaban ejércitos de 1.600 puntos según las listas habituales, y se enfrentaban en un sólo grupo, a cuatro partidas, decidiendo el azar la mesa en la que se sentaban (que ya había sido previamente dotada de sus accidentes geográficos por parte de la organización); para determinar los enfrentamientos se había establecido un sistema de cabezas de serie. Con este torneo, la gente de *Alpha-ARES* quiere consolidar la introducción de Barcelona en un circuito europeo de torneos de figuras de antigüedad, que además incluiría Toulouse (donde los representantes de *Alpha* ya han ido en otras ocasiones a dar guerra) y Montpelier en Francia, Derby en el Reino Unido y una capital del norte de Italia todavía por determinar. Y en esta línea debemos destacar la participación extranjera en este torneo: un británico (de las islas, que luego hay otro habitual jugador de *Alpha*), dos belgas del *Club Red Baron* de Bruselas y un grupo de franceses del *Club Chevaliers de St Giles*, de Toulouse; por parte local, además de cuantos jugadores de *Alpha* lo desearon (excepto el sufrido Francesc que hacía las funciones de árbitro), participaron también jugadores del *Club Team S* de San Cugat del Vallés. Es digno de ser mencionado el destacado papel de la que probablemente sea la única jugadora del circuito europeo, Gemma (*Alpha*), que la tarde que nos paseamos por Montjuich barrió literalmente del tablero a uno de los jugadores franceses. Al final, sumados los puntos, el ganador fue Gustave Martínez, jugador francés de origen español miembro de los *Chevaliers de Saint Gilles* de Toulouse.

Concurso de figuras

El día 23 de junio se cerró el plazo de presentación de miniaturas para participar en el I Concurso de pintura de figuras de fantasía, organizado por el club de rol *Octògon* con la colaboración del ayuntamiento de Cassà de la Selva, y la tienda *Zèppelin*, de Girona.

Las figuras se puntuarán en 4 categorías: individual (figura a pie de una altura máxima de 36 mm), montadas (sea sobre animal o vehículo, altura máxima de 125 mm y base de 70x35 mm), monstruos (altura máxima de 90 mm, base de 60x60 mm) y dioramas y vehículos (altura máxima 150 mm, base de 250x200 mm). Los participantes pueden presentar un modelo por categoría. El primer y segundo clasificado de cada modalidad obtendrán un trofeo cedido por el Ayuntamiento de Cassà y un regalo de la tienda Zèppelin.

JORNADES de ROL a SANT JUST DESVERN



DIES: 2, 3 i 4 de Juliol
LLOC: Centre Cívic Salvador Espriu

Rolers Warriors en Sant Just

Los días 2, 3 y 4 de julio (o sea, hace muy, pero que muy poco) han tenido lugar en la localidad de Sant Just Desvern unas jornadas roleras al más alto nivel, organizadas por el club *Rolers Warriors*, con el apoyo del Servei de Joventut del ayuntamiento del municipio y la Diputación de Barcelona, y el patrocinio de *JOC Internacional* y *Juegos sin Fronteras*. La peculiaridad de las Jornadas es que han sido concebidas como una actividad de competición, eligiéndose al final de las mismas al mejor jugador y al mejor máster. Para ello, los juegos han sido divididos en 4 ambientaciones: medieval-fantástica, con *El Señor de los Anillos, Aquelarre* y su extensión *RinasCita*, contemporánea, que consta de *Mutantes en la Sombra, Ragnarok* y *Los mitos de Cthulhu*, futurista, en la que se incluyen *Star Wars, Traveller* y *Mech Warrior*, y finalmente la ambientación de Alto Riesgo, dedicada a *Paranoia, Car Wars* y *Barrios Chungos* (un juego de creación autóctona luchando por ser publicado algún día). Para conseguir ser el mejor jugador bastaba con participar en una partida de cada una de las 4 ambientaciones, y sumar más puntos (otorgados por los correspondientes másters) que el resto de tus rivales. El premio al mejor máster se decidía a través de las votaciones de los jugadores que los soportaron partida tras partida. Para los que no ganaron también estaba previsto que hubiera un obsequio.

Rol en Santa Coloma

Es muy posible que cuando tengas esta revista entre tus manos aún puedas acudir a Can Mariner, en Santa Coloma, donde se desarrollan unas jornadas

de rol y simulación los días 9 y 10 de julio. El evento, organizado por el *Casal de Joves del Casal Mas Fonollar*, promete a los asistentes partidas a todos los juegos que la calenturienta mente de un rolero pueda imaginar, en dos maratonianas sesiones que se inician entre las 9 y las 10 de la mañana y acaban hacia las 10 de la noche. Si aún estás a tiempo de inscribirte, el plazo es entre los días 5 y 8 de julio, por las tardes, en el Casal Mas Fonollar.

Rol en Madrid

Mersulivans anuncia la celebración de unas jornadas roleras de tres días para primeros de octubre, en la Casa de las Terneras de Madrid. En el transcurso del evento está previsto realizar los habituales campeonatos para másters, así como la celebración de partidas de prueba de las últimas novedades aparecidas en el mercado. Las jornadas también tienen una intención didáctica, ya que se organizarán partidas para la gente que no conozca el mundillo del rol y quiera integrarse en él. Y como colofón a estos tres días de intensa actividad rolera, un homenaje al *Dungeons & Dragons*, primer juego de rol traducido en nuestro país. Los organizadores están esperando que el Ayuntamiento de Madrid les conceda una subvención para fijar la fecha definitiva de las Jornadas. Así que ya lo sabéis, roleros de Madrid: estad atentos, que no se os escapen estas Jornadas.

Casa del Mig

La Casa del Mig, centro lúdico de Barcelona cerrado el pasado 31 de marzo, volvió a abrir sus puertas el 11 de mayo, aunque con una importante reducción en sus prestaciones. Si bien ha vuelto a funcionar, el proyecto global que representaba *La Casa del Mig* ha muerto.

Actualmente, el centro consta únicamente de la Ludoteca, lugar a disposición de cualquier aficionado a los juegos para reunirse y jugar. La Mediateca, la otra parte que componía *La Casa del Mig* y que consistía un importante fondo de material sobre temas lúdicos a disposición de estudiosos y profesionales del mundo de los juegos de mesa, permanece cerrada a la espera de una nueva ubicación en otra instalación pública.

La Casa del Mig abrió sus puertas por primera vez a finales de 1989, gestionada por *Ludocentre* (que luego pasaría a denominarse *Projectes Lúdics*) con el propósito de ofrecer un lugar donde reunirse y jugar a todos aquellos aficionados de los juegos de mesa que no disponían de local propio, así como para servir de orientación a los neófitos en estos juegos, y de ayuda para los profesionales del sector.

Sin embargo, después de más de tres años de funcionamiento, el Ayuntamiento de Barcelona considera que *La Casa del Mig* ya ha cumplido su etapa como equipamiento de la ciudad, y decide que es más conveniente que cumpla un nuevo papel como equipamiento de Barrio, desvinculándose del Area de Juventud del Ayuntamiento y pasando a depender del Consell de Districte de Sants-Montjuic. En palabras de Jordi Sisquella, coordinador del Distrito, *"después de tres años de funcionar como un lugar especializado en juegos de rol y estrategia, donde se realizaban estudios sobre el tema a nivel global, el Area de Asuntos Sociales y Juventud cierra una etapa, traspasando la Mediateca a otro local y a nosotros la Ludoteca. Es un paso más en una campaña de reorientación de los equipamientos públicos"*.

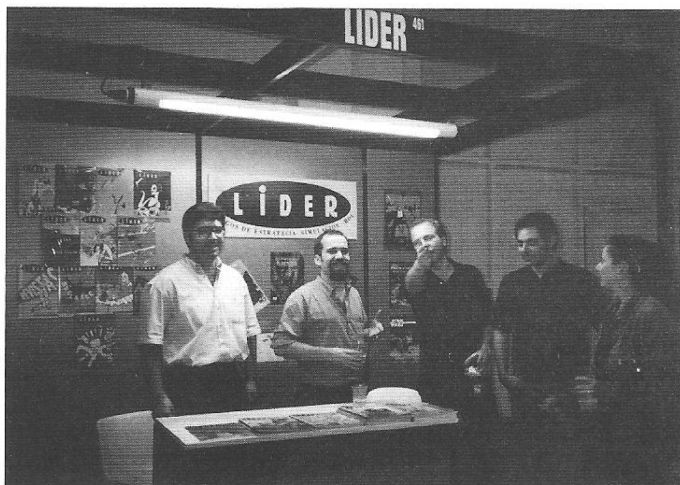
Este traspaso de competencias provocó el cierre de *La Casa del Mig* el día 31 de marzo. La clausura del local, que según Jordi Sisquella fue motivada por *"el cambio de responsabilidades, la realización de un inventario de material y el lógico traslado"*, desencadenó una rápida reacción entre los jóvenes que normalmente acudían al centro, y que no habían recibido ninguna notificación oficial del cierre - y siguen sin haberla recibido-. El grupo de usuarios de *La Casa del Mig* logró celebrar varias reuniones con representantes municipales a lo largo del mes de abril, consiguiendo primero la cesión provisional de un local en el centro cívico de Les Cotxeres de Sants, y, posteriormente, la confirmación oficial de la reapertura del centro lúdico.

En esta nueva etapa, en la que el centro contará con un presupuesto muy reducido (alrededor del millón y medio, más alguna cantidad que pueda desviarse de alguna otra partida presupuestaria, según fuentes municipales), la gestión del local corre a cargo de *Global Idea*. Esta nueva empresa del sector lúdico está formada por integrantes de *GRESCA*, asociación formada a principios de los 80. *GRESCA* se dedicó, en sus inicios, a organizar actividades de fiesta mayor en el barrio del Clot de Barcelona, para ampliar luego su campo de acción gestionando diversos casales infantiles en Barcelona. *Global Idea* nace como resultado de esta ampliación y diversificación de las actividades de *GRESCA*. Respecto a *La Casa del Mig*, uno de sus objetivos principales es potenciar la *Asociación de Usuarios de La Casa del Mig*, así como organizar, conjuntamente con esta asociación, el mayor número de actividades posibles.

La *Asociación de Usuarios de La Casa del Mig* es un colectivo que pretende agrupar a todos los habituales del local. El amplio movimiento de protesta de los socios ante el cierre del local, que les obligó a organizarse para negociar con las autoridades municipales la reapertura del centro lúdico, convenció a estos jóvenes de la necesidad de formar un colectivo organizado para defender sus intereses y evitar próximos cierres. La asociación, con estatutos redactados y presentados a la Generalitat para su aprobación, ha hecho de la Mediateca su primer motivo de lucha. Su intención es que este servicio que antes ofrecía *La Casa del Mig* continúe en el mismo centro. Otra de sus apuestas es promover el mayor número posible de actividades, a fin de justificar ante los responsables municipales la necesidad del centro. Y como prueba de ello, sólo hay que ver el calendario que han organizado para los meses de junio y julio. Campeonato de *Dungeons & Dragons* del 22 al 26 de junio, de *Fantasy Warriors* del 29 de junio al 3 de julio, de *Traveller* entre los días 6 y 10 de julio, *El Señor de los Anillos* entre los días 13 y 17 de julio, y como colofón, *Ragnarok* entre los días 20 y 24 de ese mismo mes. Y ésto solo en lo que se refiere a campeonatos semanales, ya que está previsto también dedicarle días a otros juegos como *Ars Mágica, Diplomacy, Squad Leader, III Reich, Multi Mondes, Talismán, Paranoia* (partida anunciada para el 13 de julio, martes para más datos, es un sacrilegio perdérsela), *WarHammer Fantasy* (14 de julio), *Toons* (16 de julio), *Iluminati* (20 de julio), *A-10 Apache* (21 de julio), *Ciberpunk* (22 de julio) y *II Guerra Mundial con Figuras* (23 de julio). Y dejamos lo más interesante para el final: rol en vivo para el 17 de julio. En definitiva, un verano más que movido en *La Casa del Mig* que no puedes dejar pasar. Sólo tienes que acercarte por el Parc de l'Espanya Industrial, en el barrio de Sants de Barcelona.

Firestiu'93

Del 17 al 20 de junio, se ha celebrado en el recinto ferial de Barcelona la primera edición del *Firestiu*. Esta feria de verano, dedicada a los jóvenes (muestra de ello fue el horario: de 6 pm a 2 am), presentaba tres zonas de actividades. En el primer pabellón se dieron cita un buen número de ayuntamientos catalanes para dar a conocer las excelencias de su gastronomía y sus tradiciones populares. En el segundo espacio, al aire libre, se alternaban los pasacalles folclóricos con los conciertos (desde Antonio Vega, que abrió el jueves, a la Orquesta Mondragón, que cerró el domingo). El tercero era un "poutpourri" de actividades que podían ser de interés al público juvenil: desde los instrumentos musicales a las motos, del concurridísimo karaoke al cómic. No podían faltar, pues, los juegos. Representando nuestra afición, estaban *Central de Jocs* y *JOC Internacional* (que contaron con la colaboración del *Club de Rol de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC)* para ofrecer partidas abiertas de iniciación y un campeonato de *El Señor de los Anillos), Juegos Sin Fronteras* (que se hartaron de pintar figuras ante la mirada de los transeúntes) y vuestra querida revista LIDER (que no cesó en el duro empeño de intentar explicar qué es el juego de rol a personas ajenas al tema; desde aquí un aplauso para las que nos escucharon); también se podía encontrar material de *AD&D* en el stand de su editora, *Zinco*, en este caso más centrada en sus revistas "gore". Poco más que añadir, salvo quizá que Ricard Ibáñez estaba presentando su aún caliente *Rinascita* y mencionar los ganadores del torneo *SdA*, que fueron: Agus Sánchez en categoría de mejor Máster, y Eduardo Badimón (1er clasificado) y Oscar Viala (2º), en la de mejores jugadores. En resumen decir que fue una experiencia divertida de apostolado, ensombrecida quizá porque la no excesiva asistencia de gente, sin duda desmotivada por el precio de la entrada al recinto. ⬢



LIDER en Firestiu: Dani y Eduard con la gente del Club Tarantela.

EL TIO TRASGO PRESENTA TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL

HOY:

Un homenaje a todos los que han perdido amistades y quemado neuronas intentado contestar a ...

LA PREGUNTA MAS DIFICIL DEL UNIVERSO

FARABUNDO GÍMENEZ JUEGA A ROL Y EN ESTOS MOMENTOS TODA SU FAMILIA LE ESTÁ OBSERVANDO. ES EL 93 CUMPLEAÑOS DE SU ABUELA, LA COMIDA ERA BUENA Y ALGUÍEN HA HECHO LA PREGUNTA.



FARABUNDO SIENTE UN SUDOR FRÍO, SABÍA QUE ALGÚN DIA LE TOCARÍA, PERO NO TAN PRONTO.



MIRA A SU ABUELA, QUE SONRÍE

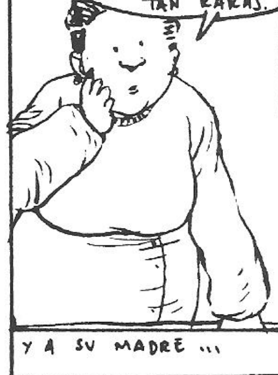




A SU TIO PEPE, EL ENTERAO

SU TIO ADOLFO, QUE VÁ POR EL 3ER WISKY





Y A SU MADRE ...

FINALMENTE, DADA LA CALIDAD DE LA AUDIENCIA, FARABUNDO DECIDE TOMAR UNA SALIDA DIGNA.







Gary Gygax, entrevista al gran culpable

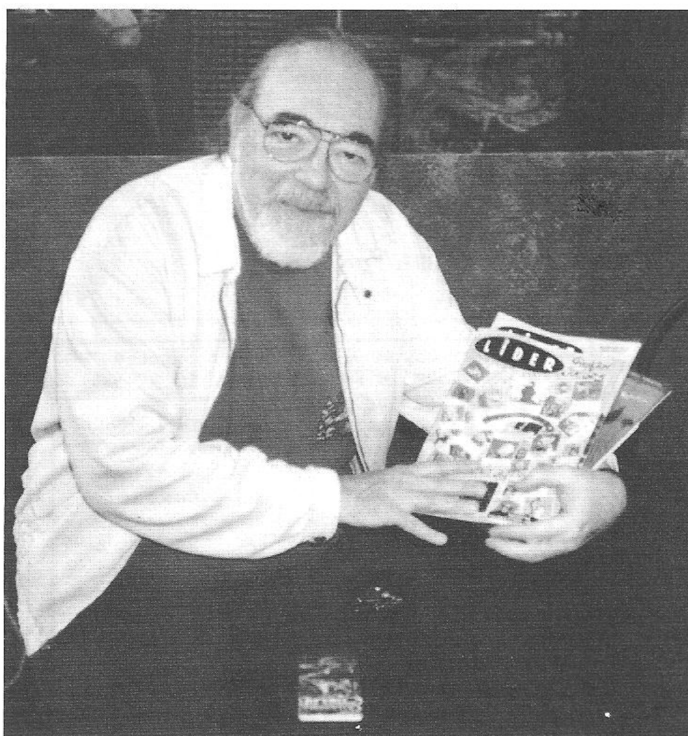
No vamos a negar que uno de los motivos de que nos desplazáramos a París el pasado abril al 8º Salón de Juegos fue la posibilidad de entrevistarnos con Gary Gygax, padre del primer juego de rol, Dungeons & Dragons. Es, en consecuencia, culpable de esta nuestra pasión (y la de cientos de miles de jugadores dispersos por todo el mundo) que tantos buenos momentos nos ha propiciado. Sólo por esto, su nombre ya debería figurar en las enciclopedias.

por Eduard García

Invitado por la revista *Casus Belli*, Gary Gygax visitó el 8º Salon des Jeux de París, aprovechando para promocionar su nuevo juego de rol, *Dangerous Journeys*, publicado por la firma americana GDW. Simpático veterano de blanca barba y lacia melena recogida en una cola, bonachón de carcajada fácil, atendió con cariño a todos los que le solicitaron un autógrafo o un apretón de manos. Cualquiera de sus comentarios destilaba la historia del mundo de los juegos en los últimos 20 años. Estábamos ante un solemne dinosaurio, pero que deja bien claro que todavía sigue vivo. Fue un auténtico placer escucharle.

LIDER.- Sabemos que no vamos a entrar en el *Guiness* de la originalidad, pero le rogaríamos que para empezar nos cuente un poco como fue el inicio de todo esto ¿Cómo nació la idea original de *Dungeons & Dragons*?

GARY GYGAX.- De pequeño ya pasaba mucho tiempo interpretando personajes, casi siempre cowboys o indios ¡Y piratas! ¡Me encantaban los piratas! También me gustaban los juegos de tablero, como el ajedrez. Cuando tenía doce años, empecé a jugar con miniaturas militares. Podríamos decir que descubrí los wargames de tablero en 1958, con los primeros juegos de *Avalon Hill*. En esta época también se desarrolló mi afición por la lectura de relatos de ciencia ficción y fantasía. Cuando jugábamos con miniaturas militares, preferíamos la escala en la que cada figura representaba un hombre. Un día, en una partida en la que un grupo de vikingos demoraba más de la cuenta el asedio a una posición fortificada con el consecuente aburrimiento de varios jugadores, se me ocurrió poner un dragón sobre la mesa escupiendo fuego sobre los asaltantes. A este le siguieron otros seres fantásticos, gigantes, etc ... fue el resultado de muchos años de jugar y leer fantasía. A partir de entonces seguimos jugando batallas en las que, en lugar de los clásicos enfrentamientos militares, teníamos a grupos de aventureros mercenarios que se enfrentaba a todos estos monstruos mitológicos.



Gary Gygax, el padre del juego de rol

(Primera de las infinitas interrupciones en las que los aficionados acudían en busca del autógrafo y dedicatoria que transformara sus viejos volúmenes de *D&D y AD&D* en piezas de coleccionista; uno de ellos exhibía una caja del primitivo *D&D* en su 2ª edición, una joya casera con unos feos dibujos que llevaron a Gary a la carcajada nostálgica).

L.- Decía que un buen día les dio por poner un dragón sobre la mesa y ...

GG.- Lo que queríamos era salir de los límites del tablero. Jugar dentro de un tablero limitaba mucho tu campo de acción, limitaba la imaginación. Fue entonces cuando las mazmorras (*the dungeons*) se convirtieron en nuestro escenario favorito. Todo el mundo conoce el miedo que sienten los chicos por la oscuridad. Ibas por pasillos oscuros, con una espada y una antorcha ... ¡Era la aventura! ¡Nos lo pasábamos muy bien! Poco después deseamos salir al exterior, recorriendo tierras salvajes, luchando con ogros y seres similares. Resumiendo, si en el año 1970 estábamos jugando con miniaturas sobre la mesa, dos años después, en el 72, ya no utilizábamos ninguna figura en absoluto. Nos dedicábamos a interpretar cada uno un personaje, diciendo lo que cada uno quería hacer. Escribí una cincuentena de páginas con unas reglas con las que regirnos. Estuvimos jugando una temporada con estas reglas, pero continuamente la gente me preguntaba sobre nuevos aspectos ¿Cómo puedo hacer esto? ¿Y aquello? En fin, que a principios de 1973 las reglas del juego ya tenían 150 páginas ¡Y seguían queriendo más! Finalmente, en enero de 1974 publicamos *Dungeons & Dragons*, en una pequeña caja muy similar a la que acabas de ver hace poco. La presentación era terrible, pero no teníamos dinero para hacerlo mejor. De esta primera edición del juego hicimos 1.000 copias y tardamos once meses en venderlas. La verdad es que nos vimos agradablemente sorprendidos, ya que no creíamos que se fueran a vender tan rápido.

L.- ¿Qué le llevó a pensar en aquel entonces que no era suficiente jugar con los dados "nor-



males" de seis caras? ¿Cuándo y por qué empezó a emplear estos poliedros de veinte, diez o cuatro caras que han resultado básicos para casi todos los juegos de rol?

GG.- La primera vez que vi esas figuras fue en un "kit" de material educativo, para enseñar geometría y matemáticas a los chicos. En esa época habíamos estado utilizando una tabla de porcentajes en un juego de miniaturas militares de la Segunda Guerra Mundial, para atribuir las posibilidades de impacto de los tanques. Para obtener el porcentaje decidimos pintar los números en esos poliedros. Así pues, ya utilizábamos dados fuera de lo común antes de pensar en el juego de rol, por lo que lógicamente acudimos también a ellos a la hora de diseñar *D&D*. Estos primeros poliedros que usamos como dados eran muy caros (¡¡3 US $ cada uno!!), y además eran muy malos. Rodaban tan mal y se erosionaban tan rápido que no era de extrañar que se detuvieran sobre alguna de las aristas. Ciertamente al principio uno de nuestros problemas serios de producción fue el abastecimiento de dados para los juegos de rol. Durante bastante tiempo estuvimos revendiendo los que comprábamos a una empresa californiana de suministro de material educativo.

L.- Ya que hablamos de ello, coméntenos un poco cómo fue el trabajo de producción de las primeras cajas del juego. Dibujos, edición ... en fin, una descripción de cómo se pasa de ser diseñador de reglas a juguetero artesano. Seguro que su experiencia puede servir a alguno de nuestros lectores.

GG.- La caja original era muy parecida a la que has podido ver hace unos instantes. Salvo el trabajo de imprenta, todo nos lo hicimos nosotros de forma artesanal: la redacción de las reglas, la composición de las hojas de los manuales, los dibujos, también llenábamos y almacenábamos las cajas. A este respecto existe la anécdota del mapa; en un principio pen-

RANKING

El ganador del concurso es Jordi Ibánez de Barcelona.

JUEGOS DE ROL
Juegos puntuados 71

1º	Advanced Dungeons and Dragons	1.803	+
2º	Rolemaster	1.795	–
3º	El Señor de los Anillos	1.432	=
4º	Runequest	1.002	+
5º	Star Wars	886	–
6º	La Llamada de Cthulhu	812	=
7º	Vampiro	656	=
8º	Aquelarre	422	=
9º	Stormbringer	410	–
10º	Far West	345	+
11º	Ragnarok	258	+
12º	Dungeons and Dragons	221	=
13º	Mutantes en la Sombra	208	=
14º	GURPS	195	+
15º	Cazafantasmas	190	=
16º	Oráculo	139	=
17º	Twilight 2000	114	=
18º	Analaya	79	–
19º	Ars Magica	53	–
20º	Cyberpunk	48	+

JUEGOS TEMATICOS
Juegos puntuados 58

1º	Heroquest	523	=
2º	Cruzada Estelar	422	=
3º	Blood Bowl	303	=
4º	Warhammer Fantasy	270	=
5º	Civilization	197	+
6º	Advanced Heroquest	186	–
7º	Man o War	159	+
8º	Space Hulk	156	=
9º	El Golpe	150	=
10º	Circus Maximus	145	=
11º	Talisman	133	–
12º	Space Marine	111	+
13º	Battletech	92	=
14º	Warhammer 40 K	91	–
15º	Battlemaster	70	=
16º	Empires in Arms	66	=
17º	Blackbeard	57	=
18º	Fantasy Warriors	50	=
19º	Dracula	48	–
20º	Tyranid Attack	40	=

WARGAMES
Juegos puntuados 94

1º	Imperator	396	=
2º	Squad Leader	355	=
3º	SPQR	351	+
4º	Ancients I y II	344	+
5º	World in Flames	323	+
6º	Command Decision	300	=
7º	Stalingrad Pocket	298	–
8º	Blitzkrieg in the South	263	+
9º	Adv. Third Reich	250	=
10º	Zitadelle	235	=
11º	Cry Havoc	223	+
12º	War for the Motherland	156	+
13º	Sands of War	128	=
14º	Russian Campaign	109	=
15º	Tide of Fortune	104	+
16º	Alexander	100	=
17º	Phaseline Smash	85	+
18º	Napoleon First Battles	75	=
19º	Aces High	45	+
20º	RAF	40	=

JUEGOS PC
Juegos puntuados 37

1º	V for V Market Garden	301	+
2º	Pacific War	296	=
3º	V for V Utah	240	=
4º	High Command	233	=
5º	V for V Velikiye Luki	230	–
6º	Harpoon	204	+
7º	Civilization	192	+
8º	Aces of the Pacific	187	=
9º	Strike Commander	156	+
10º	Unlimited Adventures	128	+
11º	X-Wing	120	–
12º	Task Force 1942	114	=
13º	Great Naval Battles	108	–
14º	Patriot	98	=
15º	Campaign	85	=
16º	Maelstrom	82	=
17º	Carrier Strike	70	–
18º	Comanche	62	–
19º	Western Front	55	+
20º	F-15 Strike Eagle	40	=

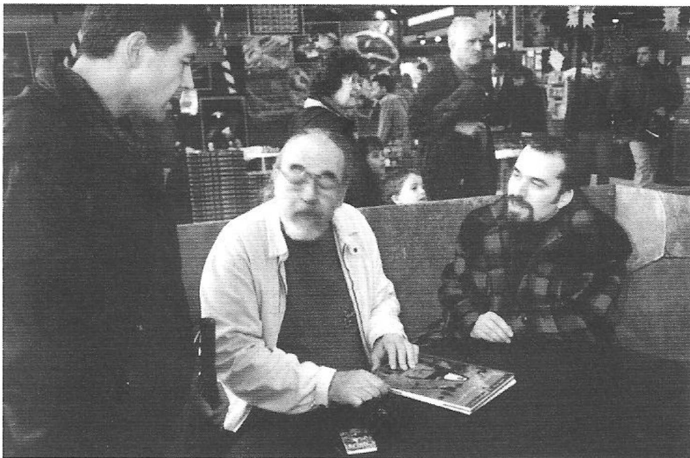
Acordaos de escribir o llamad a Central de Jocs para vuestros votos y que la suerte os acompañe.

samos vender un mapa de forma independiente al juego, pero esto implicaba que teníamos que atender las peticiones por correo, ponerlo en un sobre, escribir la dirección y enviarlo. En fin, que tras vender un centenar de mapas, pasamos a incluirlo en la caja para evitar el trabajo adicional que nos representaba. Muchas veces no caes en las cosas hasta que se te presentan. Siempre recordaré con cariño la elaboración de esos primeros 1.000 ejemplares.

L.- Bien, el juego ya está en la calle. Llega el éxito, pero también los problemas. Cuéntenos cómo y por qué surgió en los USA esa corriente de opinión pública en contra de *Dungeons & Dragons*. (Nota: Personalmente estoy un poco harto de este tema, pero era una oportunidad única de conocerlo "de primera mano", por lo que no pude evitar el comentario).

GG.- En 1980, James Edberg desaparece. Las noticias de todos lo medios de comunicación (periódicos o TV) en los USA se esforzaron en relacionar el hecho de su desaparición con su afición al *D&D*. A consecuencia de ello, nuestras ventas del juego en dicho año se multiplicaron por cuatro respecto al anterior. Como ves, tampoco se puede decir que nos fuera tan mal. Llegaron incluso a prohibir la venta del juego en ciertos estados; recuerdo el caso de una ciudad de Utah, no se podía encontrar el juego en un radio de 100 millas a la redonda ¡lo que provocó un significativo incremento de ventas en las ciudades colindantes! Está claro que cuando se habla de prohibir un juego, todo el mundo quiere tenerlo. Pero desde entonces todo se volvió mucho más serio. Estaban absolutamente equivocados, pero argumentaban que este tipo de juegos inducían al suicidio. Todavía hoy en día sigue habiendo gente en los Estados Unidos que relaciona los juegos de rol con este tipo de problemas. El problema es que los medios de comunicación en general no prestan mucha atención a este tipo de entretenimiento y la idea sigue en el subconsciente de la gente porque nadie se ha entretenido en explicarles la verdad. Confío en que algún día acabará esta campaña contra los juegos de rol.

En 1985 asistí a un show televisivo de una hora de duración para hablar del tema. El presentador insistía en preguntarme qué tenía que decir a lo que se publicaba en los periódicos, y yo le contestaba que lo que se había escrito era falso. En el programa también estaba el padre de uno de los chicos que la prensa presentaba como víctimas de *D&D*; declaró que el juego de rol fue muy beneficioso para su hijo, y que las causas de su suicidio debían buscarse en otros factores. Tengo la experiencia personal de que periodistas de dos cadenas distintas de TV me han confesado que a ellos no les importaba la verdad, sencillamente presentaban las historias como ellos querían.



Didier (Casus) y Eduard (LIDER) charlan con Gary sobre Aquelarre

L.- Tras todos esos años desarrollando un juego y jugando en un mundo propio, *Greyhawk*, tan ligado lo uno y lo otro a su persona ¿Qué sintió al abandonar *TSR*?

GG.- Puede parecer triste, ya que más que una persona con relación con el juego, soy un verdadero entusiasta del mismo. La razón es que nunca encajé bien los cambios en la compañía. En un principio, *TSR* era una empresa formada por jugadores, donde todo el mundo era veterano de los juegos de tablero. Poco a poco pasó a ser una empresa más que, como todas, se preocupaba ante todo de tener productos para vender. No me malinterpretes, no quiero decir que no sea lícito obtener el máximo beneficio posible de lo que se produce, pero el orden de prioridades debe estar claro: primero hacer un buen producto y después ganar dinero. En nuestros primeros trabajos, como por ejemplo *Greyhawk*, organizamos la información al estilo de un libro de texto escolar. En cada libro, siempre he intentado reunir la máxima información posible y tenía que pelearme para que la publicaran en una sola entrega. La gente de la compañía tenía otra manera de ver las cosas. Es por eso que a partir de 1981 mis relaciones con *TSR* no eran lo brillantes que debieran, y por esto mismo tampoco resultó tan duro dejar de trabajar para ellos.

L.- Cuando abandonó TSR ¿pensó en dejar de lado el mundo de los juegos o, por el contrario, empezó inmediatamente a desarrollar un nuevo proyecto?

GG.- Siempre estoy pensando en nuevos juegos. Como jugador, pienso en módulos o nuevas reglas para juegos de otra gente. Al ver un juego, no puedo evitar pensar en cómo se puede mejorar.

L.- Es curioso. Siempre he hecho esta misma pregunta a los diseñadores de juegos (Steve Jackson, Greg Stafford), y siempre me han respondido lo mismo ¡Supongo que están hechos todos de la misma madera!

GG.- Claro, es normal. Lo llevas dentro y siempre estás dándole vueltas. Yo, por ejemplo, siempre he querido hacer un juego histórico, sobre los Plantagenet. No sería un wargame, si no un juego temático, para cuatro o cinco jugadores, con traiciones, alianzas y demás detalles propios de este tipo de juegos. También he empezado a pensar sobre otros juegos de rol. Muestra de este espíritu crítico del que te hablaba es que yo ya sugerí a *TSR* revisar las reglas de *AD&D* ¡¡en 1981!!

L.- Así pues, ¿estaba Vd también convencido de que las reglas de *AD&D* precisaban una revisión a fondo?

GG.- Sí, les hacía realmente falta. Aunque no estoy seguro de que quienes se encargaron del proceso supieran bien lo que estaban haciendo. Entre tú y yo, se han movido con la idea de eliminar cosas. Yo nunca hubiera pensado en eliminar, por ejemplo, los demonios, sólo porque a según que sectores de opinión no les gustaran. Este era un juego de espadas y demonios, si no hay demonios (o espadas), tampoco hay juego. Cuando juegas, no estás montando a caballo o enfrentándote con un gorila, todo esto pasa en tu imaginación, y hay gente que se resiste a entender que el juego no es más que eso, un ejercicio de imaginación. En *TSR* creyeron que eliminando estos aspectos tendrían un mayor acceso al público infantil. Yo siempre defendí que se debía hacer caso omiso a esas críticas sin fundamento. Está claro que eran dos posturas distintas, ellos han seguido con la suya y yo estoy ahora trabajando para otra compañía.

L.- Hablemos pues del presente, nuevo juego de rol y nuevo editor.

GG.- Mi experiencia anterior me llevó a decidir que antes de



embarcarme en la edición de un nuevo juego, buscaría las condiciones para controlar mucho más los diversos aspectos del proyecto. Es por esto que pasé bastante tiempo sin lanzarme de nuevo. En 1987-88 decidí empezar a redactar un nuevo juego de rol con todo el material que hasta entonces había ido acumulando. En el 88 trabajé sobre el mundo en el que se iba a situar la acción, y se puede decir que el juego había tomado forma en 1989.

L.- Y cuando tomó forma, el juego se llamaba *Dangerous Dimensions*, ¿otro *D&D*?

GG.- Se estuvieron barajando varios nombres para el juego. El primero que se me ocurrió fue *Infinite Adventures*, primero porque se trata de un sistema de juego multi-universo y segundo porque trabajé con un sistema que da muchas más posibilidades de sobrevivir a los personajes. Pero para mi decepción a nadie le gustó el nombre. Entre otros, efectivamente, se barajó la posibilidad de llamar al juego *Dangerous Dimensions* y durante bastante tiempo el proyecto llevó este nombre pero al final, por evitar problemas que retrasaran el lanzamiento, se optó por el definitivo *Dangerous Journeys* (Nota: poco antes de su publicación, *TSR* advirtió que se querellaría si Gary Gygax publicaba "otro" juego que se pudiera conocer como "DD", por interpretar que copiaba su marca comercial *D&D*).

L.- *Dangerous Journeys* presenta un sistema de juego para distintos universos o ambientaciones. *Mythus*, el primero que se ha publicado trata la ambientación medieval-fantástica ¿Está listo ya *Unhallowed*, el segundo libro de reglas dedicado a las historias de horror?

GG.- Sí, claro. De hecho es el primero que escribí, hace ya cuatro años, pero *GDW* prefirió que se publicara primero el libro de ambientación medieval-fantástica. Uno de los motivos que también aceleraron la preparación de *Mythus* fue que una empresa japonesa estaba interesada en hacer un juego de ordenador basado en él. Al final nosotros lo sacamos, pero los japoneses no.

L.- Y ahora debe estar trabajando en el tercero de la serie ¿nos puede adelantar el nombre?

GG.- Todavía no puedo, lo siento. Personalmente creo que he encontrado el nombre adecuado, pero todavía no está decidido, por lo que me permitirás que me lo reserve. El libro presentará un mundo con importante presencia tanto de ciencia como de magia. Creo que es un campo que puede dar mucho de sí, y un buen ejemplo de ello es la aceptación que tiene *Shadowrun*, un juego que me gusta.

L.- Hasta ahora ha publicado el libro de reglas de *Mythus*, un libro de la magia, el companion *Epic of Aerth*, las pantallas del máster y una campaña, *Necrópolis* ¿Qué van a publicar en un futuro próximo en la colección de *Dangerous Journeys*? ¿Seguiran ofreciendo material para *Mythus*?

GG.- De momento, la mayoría de material que vamos a publicar va a seguir siendo para *Mythus*. Resumiendo nuestra agenda de previsión de publicaciones, en el mes de mayo debería salir *City of Ascalon*, seguida, en junio, por *Aerth Bestiary*; una aventura y un compendio de monstruos para *Mythus*. En otoño saldrán los volúmenes de *Mythus Pantheons* dedicados a los dioses babilonios, persas y fenicios. Por otro lado, al volver del verano se publicará el segundo libro de reglas, *Unhallowed*, del que se prevee que se publique la primera aventura a finales de año.

L.- Por lo que sabemos, y por lo que hemos oído, se critica a *Mythus* diciendo que es demasiado complicado y demasiado extenso, lo que lo hace prácticamente inaccesible al jugador inexperto ¿Qué opina de esto?

GG.- Me cuesta mucho opinar de ello, ya que yo soy el autor del juego y, en consecuencia, es lógico que a mí me parezca correcto.

(Nota de redacción: al respecto, durante la comida comentó que según sus estimaciones, el jugador de *Dangerous Journeys*, y en particular de *Mythus*, es un veterano jugador de *AD&D*, es decir, que aunque las reglas del juego contemplen un nivel básico, no se están dirigiendo al novel, sino a un jugador iniciado y con una cierta fidelidad y familiaridad con la "marca de la casa", es decir, con el buen hacer de Gary.)

L.- Algunos aspectos del juego (la forma de desarrollar las capacidades mágicas de los personajes, por ejemplo) son conceptos francamente originales ¿qué es lo que cree más innovador del reglamento de *Mythus*? ¿qué es lo que le gusta más?

GG.- Creo que el nuevo sistema de juego es absolutamente perfecto (risas). Estoy de acuerdo en que jugar es algo sencillo, y no implica forzosamente leer una enciclopedia, ahora bien, nos hemos esforzado para ofrecer a nuestros lectores una completa información que sirva para resolver los problemas que se irán planteando al jugar e introducirse en el juego y en el mundo, *Aerth*. Intentamos que la gente pueda encontrar en los libros la respuesta a sus preguntas. Esto no quita que el sistema de juego sea sencillo y a la vez realista.

L.- Personalmente, una de las cosas que más me molestaba de *D&D* a la hora de crear un personaje era que las razas no-humanas estaban muy encasilladas, es decir, un humano podía escoger ser ladrón, mago o guerrero mientras que un enano era sólo eso, un enano. ¿Por qué ha conservado esto en *Mythus*?

GG.- Es cierto que de momento siguen sin detallarse las profesiones en las razas semihumanas; mi rápido consejo a quien se sienta encorsetado por ello es que no dude en desarrollarlo él mismo, a gusto de cada máster. Ahora bien, en cuanto a los elfos también quiero añadir que estamos trabajando en un libro sobre el mundo de las hadas, en el que ya se amplían las opciones con nuevos tipos de personaje (elfos magos, elfos guerreros, etc.).

L.- Toda esta información so-

Eduard, I enjoyed very much talking with you. I wish we had had more time and a quieter place to speak, but.. that's a game show!

Much success in all you do, and please feel free to get back to me if I can be of service in any way.

Best personal wishes,

Gary Gygax

Paris 1993

bre el mundo ¿es realmente específica para *Mythus* o bien podría servir de background para utilizarse en otros juegos? En estos momentos estaba pensando en *Oráculo*, un juego español ambientado en la Antigua Grecia, que bien podría aprovechar como información para el master los panteones fenicios o persas de su *Mythus Pantheons*.

GG.- Seguro que alguno de los suplementos podría ser totalmente utilizable, como por ejemplo *City of Ascalon*, ya que describe una ciudad que podría figurar en cualquier universo de fantasía. También, como tu comentas, se puede aprovechar la información sobre dioses que aparecerá en los *Mythus Pantheons*. Ahora bien, la mayoría de los libros estarán muy vinculados a los mundos descritos para *Dangerous Journeys*, por lo que difícilmente podrán ser aislados del contexto.

L.- Vd. ha escrito también una trilogía de novelas ambientadas en Aerth (*The Anubis murders*, *The Samarkand Solution* y *Death in Delhi*) ¿Significa eso que piensa dedicarse en serio a la literatura fantástica?

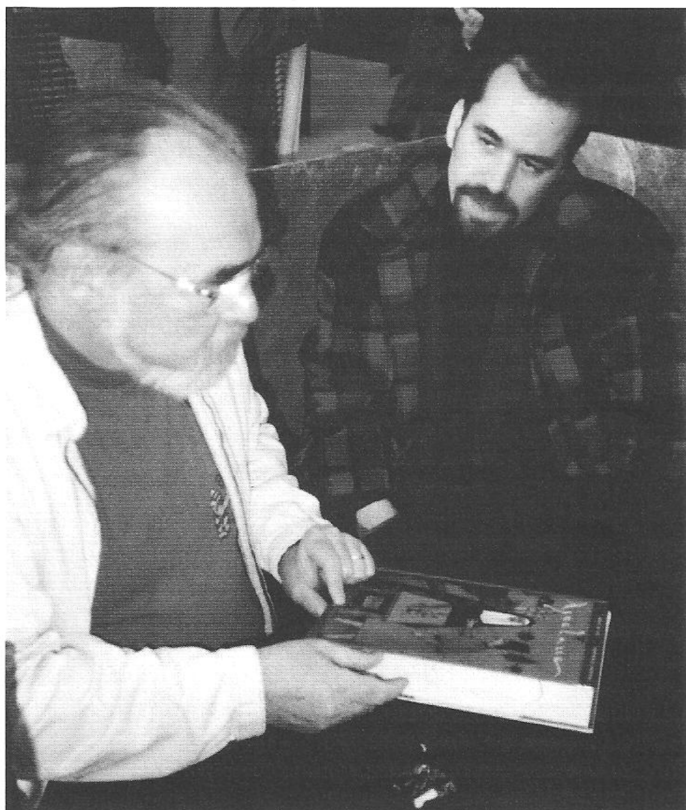
GG.- Siempre me había apetecido dedicarme a escribir novelas. Las tres historias que he escrito no pueden considerarse de clásica "espada y brujería", si no que más bien de misterio y fantasía. Ahora estoy trabajando en otra trilogía en la que ya habrá más acción y aventuras. También estoy escribiendo relatos cortos, uno de ellos relacionado con el Rey Arturo. Me gustaría también probar más adelante con la ciencia ficción. En fin, que por poco tiempo que disponga, seguiré dedicando parte de él a escribir.

L.- Me permitirá que, para acabar, le pida una rápida opinión sobre ciertos juegos ...

GG.- Lo siento, pero tengo por costumbre no hablar de los juegos de los demás.

L.- Pues esto es todo. Muchas gracias, Mr Gygax, y suerte con *Dangerous Journeys*.

GG.- A ti. Un saludo a todos tus lectores.



Escuchando al viejo lobo.



DESAFIOS

La Xª Escuadrilla del *Club Almogàvers* dudando del honor, por no decir algo peor, de los pilotos de la Jasta S de *Sturmtrupen* , reta a estos últimos a que se atrevan a subir al cielo de nuestro club para arreglar viejos asuntos. ¡Os esperamos con la vickers a punto, patatas del aire! *Club de Rol Almogàvers*, c/Concordia 28, bajos. 3299952 (domingos).

Si quieres participar en una liga de *Battletech* a nivel de toda España, con un sistema parecido al de *Mech Force*, escribe a : Luis Sánchez Blasco. C/ Dalia 62. Soto de la Moraleja, Alcobendas, Madrid 28109.

Busco contrincante serio para jugar al *Russian Campaign* por correo. También estoy interesado en jugar a *Diplomacy* por el mismo sistema. Interesados (y a ser posible algún árbitro) escribid a: Gustavo Tarazona Hernández. C/ Pablo Neruda 24, 2º C. 50015 Zaragoza.

Busco gente interesada en jugar a wargames por correo. Manda tu lista a: Alberto Roldán, c/ D'es Barn 31. Llucmajor (Mallorca).



MERCADILLO

Se vende juego de estrategia *Francia 1944*, a buen precio. También me interesaría conseguir los módulos de *Pendragon*, *The grey Knight* o *Tournement of dreams*. Llama al (986) 231403 (Vigo) y pregunta por Pablo (excepto viernes por la tarde).

Se venden *Paranoia y Paranoia Aguda* juntos o por separado, en buen estado. Precio a convenir. Escibid a: Carlos J. Diaz-Dávila. C/ Palencia 16, 5º A. 28980 Parla (Madrid).

LA BIBLIOTECA DE ANKH-MORPORK

Minotauro contraataca

Cualquier aficionado a eso tan excéntrico de leer subcultura sabe, a poco que lleve unos años de vicio, que el mejor fondo editorial de este país es el de Minotauro. Aparte de Tolkien, Minotauro nos ha venido presentando las mejores novelas de Ursula LeGuin, las obras casi completas de J. G. Ballard, montones de obras maestras como Soy leyenda de Richard Matheson, La tierra pertenece de George R. Steward, Hacedor de estrellas de Olaf Stapledon o más recientemente, autores tan portentosos como Gene Wolfe y John Crowley.

por Alejo Cuervo

Por ejemplo, Minotauro ha publicado recientemente la tercera y esperada parte de *Neuromante*, *Mona Lisa acelerada* (1.800 ptas.). William Bigson, padre verdadero de *ciberpunk*, nos ofrece más de lo mismo, salvo por una pequeña diferencia: escribe mejor que nunca. También, claro, pierde parte del desparpajo y frescura que tenía inicialmente, pero eso es algo que pasa en las mejores familias y, en cualquier caso, sigue dándole cien patadas a todos sus imitadores.

Otra novedad destacada de esta gente es *Wermilion Sands* (1.600 ptas.), una colección de relatos de Ballard ambientados en la increíble zona residencial de Vermilion Sands, una urbanización de casas "psicotrópicas". De hecho, las propiedades de los materiales psicotrópicos (que reaccionan al estado anímico de las personas) hacen de nexo de unión de un conjunto de relatos que, tal y como el autor describe las mentes de los habitantes de Vermilion Sands, podrían calificarse de crepusculares. Un libro espléndido de un autor espléndido.

Por último, en lo que hace referencia a la resurrección de Minotauro, me gustaría destacar una reedición igualmente notable y sorprendentemente poco conocida, *El cuerno de caza*, de Sarban. La novela es uno de los textos básicos del tema de las historias alternativas, describiendo una sociedad en la que los alemanes ganaron la Segunda Guerra Mundial y ejercen su poder al modo feudal, sin limitaciones. Su lectura es vertiginosa y resulta tan sobrecogedora como los mejores relatos de terror.

Cambiando ahora de tema, imagino que cuando estas líneas vean la luz estaremos totalmente invadidos por los dinosaurios. Para poder vacilar a gusto con el vecino (demostrándole lo bien leído que es uno y todo eso) y, de paso, disfrutar de unas pocas horas de sabrosísima lectura, os recomiendo que le deis un tiento a la mejor novela de Michael Crichton: *Los devoradores de cadáveres*, subtitulada también *Entre caníbales y vikingos*. En tiempos del florecimiento de la cultura islámica, un árabe culto y refinado se ve cordialmente invitado a participar en una misión de héroe por un pequeño grupo de vikingos que, sin cortarse un pelo, lo agarran y se lo llevan a hacer turismo por sus tierras. Una novela tan inteligente y divertida como –por aquello de poner un ejemplo reciente– *Las puertas de Anubis*. Ah, y por mucho que vuestro librero habitual os diga lo contrario, todavía es posible encontrar ejemplares de la edición de *Ultramar* al precio irrisorio de 550 Ptas.

Para terminar por hoy y para que no se diga que un servidor se olvida de estas cosas ... ¿Lo imagináis? ¿No? ¡Sí! ¡Exactamente! ¡Una nueva novela del *Mundodisco*! Regocijaos una vez más, oh roleros y demás fauna que abunda por estas páginas, y disponeos a descargar de peso vuestras carteras: *¡Guardias! ¡Guardias!* de *Terry Pratchett*, está disponible al precio de 2.400 miserables ptas. en todas las librerías de Ankh-Morpork y parte del extranjero. Está dedicada a esos personajes que suelen aparecer en el segundo capítulo de las novelas (o diez minutos después de haber empezado la película) y resultar invariablemente vapuleados: los guardias. Pratchett, ha decidido dedicar la novela a explicarnos las cosas desde su punto de vista y, al menos en esta ocasión, los principales protagonistas del libro son los miembros de la Guardia de Ankh-Morpork (turno de noche). Sin desperdicio.

Despedida y cierre: *Sintonía a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. La Guardia (turno de noche) avanza temerosa por un oscuro callejón de Ankh-Morpork mientras un dragón (pequeñito) revolotea entre ellos).* ●



LIBROS INTERESANTES Y SUGERENTES PARA LOS JUGADORES DE ROL

FANTASÍA ÉPICA



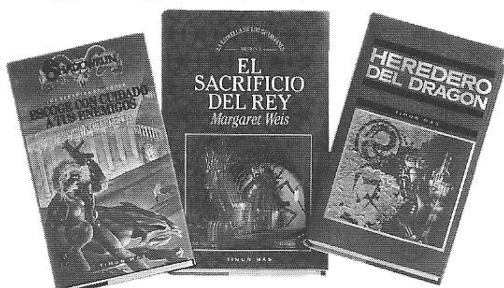
- **Mundos Misteriosos**
  Conoce Terra de la mano del Magister Setne Inhetep.
- **Penhaligon**
  Vencedrag yace sin brillo y sin honor.
- **La Canción de Albión**
  Apasionante incursión en el mundo celta.
- **Fungle, el gnopo**
  El gnopo, una ingeniosa criatura atrapada en el mundo de los humanos.

FANTASÍA TERROR

- **Freddy Krueger**
  Ahora podemos deleitarnos leyendo los horripilantes sueños de Freddy.
- **Ravenloft**
  Conoce el mundo de pesadilla del conde Strahd von Zarovich.
- **Hombre lobo insólito**
  Un libro más de la serie de personajes insólitos.
- **La hora de las brujas**
  La ominosa sombra del Impulsor acechaba a las brujas Mayfair.



CIENCIA-FICCIÓN

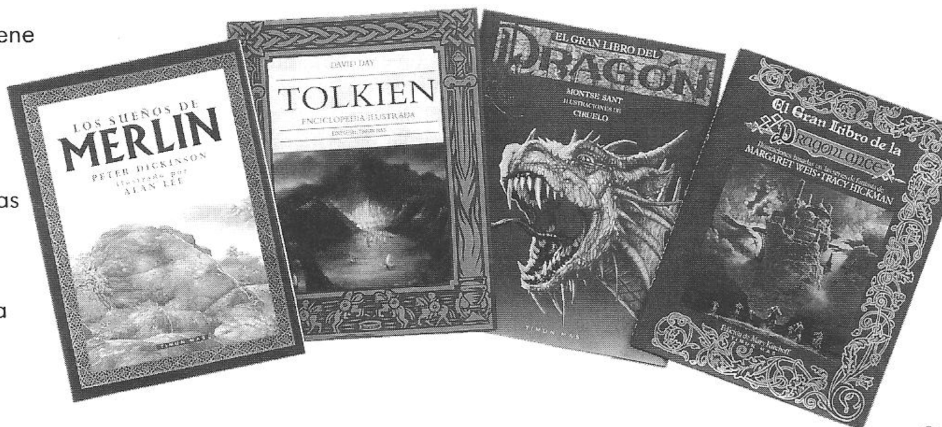


- **Shadowrun**
  Fascinantes relatos basados en el mundo mágico-tecnológico del juego de rol Shadowrun.
- **La Estrella de los Guardianes**
  Desesperado intento de unos héroes por defender su galaxia.
- **Battletech**
  Theodore Kurita tendrá que demostrar que es capaz de gobernar el Condominio Draconis.

LIBROS ILUSTRADOS

- **Los sueños de Merlín**
  Enterrado en su cámara secreta, Merlín tiene nueve sueños, nueve historias que narrar.
- **Tolkien: Enciclopedia Ilustrada**
  Una insustituible guía enciclopédica para conocer el mundo de la Tierra Media.
- **El gran libro del Dragón**
  Detallada descripción de las características de este magnífico animal que puebla los relatos fantásticos.
- **El Gran Libro de la Dragonlance**
  Libro indispensable para los lectores de la saga Dragonlance, que les hará revivir escenas inolvidables.

En preparación: Atlas de la Tierra Media
Atlas de la Dragonlance



Próximamente publicaremos el manual del juego de rol
MUNDOS MISTERIOSOS
de Gary Gygax



EDITORIAL TIMUN MAS
Perú, 164. Tel. (93) 307 30 04
Fax (93) 308 43 92 - 08020 Barcelona

SOLICITUD DE INFORMACIÓN

Nombre: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________ C.P. ________

Provincia: ____________________

Temas en los que está interesado:

- ☐ Catálogo fantasía
- ☐ Timun Mas Noticias
- ☐ Información sobre el juego de rol: Mundos Misteriosos

Sufragistas en la Tierra Media

Durante siglos y siglos se ha dicho que las mujeres no estaban capacitadas para la cultura, la ciencia, el arte, la literatura, el cine, las armas, la política, la religión e incluso el sexo... Ahora se dice que no juegan a rol. Sin que sirva de precedente, les cedemos la palabra.

Lo más divertido del tema es que todos los artículos que he leído acerca de la cuestión, estaban escritos por hombres, y en la mayoría de los casos se dedicaban a perpetuar el tópico de que las mujeres no disfrutan con pasatiempos abstractos, sin intentar ahondar en el problema ni molestarse en preguntar a las propias interesadas.

Pues no es así. ¡Oh visión miope! ¡Oh explicación simplista! He hecho unas cuantas averiguaciones entre conocidas amigas, algunas roleras, pero no-jugadoras en su mayoría y a Dios pongo por testigo que no he encontrado ni un leve indicio de que las mujeres estén incapacitadas física o mentalmente para jugar a rol.

Quizá parte de la culpa se refiera al trasfondo argumental de muchos juegos. Según Anabel, rolera empedernida, "es injusto que los PJs femeninos sean constantemente discriminadas, dominadas y hasta violentadas en pro de la resolución del módulo. En un universo medieval, o llevas un personaje insulso o das el cante". Y no es que la sociedad en los años 20 fuera mucho más avanzada, o que los juegos ambientados en el presente no se dediquen a menudo a perpetuar ciertos estereotipos, asi es que...

Además, en algunos casos es casi imposible la inclusión de una PJ (vamos, ¿qué pintan en el Mili KK?), y menos si ésta pretende ir de mujer normal y no de lesbiana zumbada a quién le gustan las aventuras (dicho sea esto con mi mayor respeto a lesbianas y enfermas psíquicas).

A menudo, la relación de las chicas con el rol no es otra que la competencia. Marisa y Mónica afirman que temen la llegada del día en que tendrán que dar un ultimátum a sus parejas: o el rol, o ellas. Y no están seguras de ganar. Son las viudas del rol, las que han aborrecido el juego a base de oír hablar de críticos y pifias cuando esperaban tiernos susurros, de verse siempre abandonadas en favor de sesiones seductoras.

Otras, como Eva, decidieron que si no podían vencer a su enemigo se unirían a él. Pero aterrizar en medio de un combate de *El Señor de los Anillos* sin haber leído el libro, descorazona a cualquiera. Jugadores y máster estaban tan concentrados matando a un troll de nivel siete, que prefirieron decirle que subiera al personaje a un árbol, antes que explicarle un poco las reglas.

Y es que, reconozcámoslo, matar y acuchillar es algo que atrae sobremanera a la mayoría de jugadores de rol. En general, la interpretación del personaje suele ser mínima, especialmente si éste se ha creado para un solo módulo y el máster ha determinado el historial. ¿Cómo puede entonces cambiar y crecer el personaje? Y quien nunca haya experimentado el placer de llevar un guerrero en "frenzy" que tire la primera piedra (o más bien que no la tire, porque esa actitud sería bastante propia de un guerrero en "frenzy"...). Hasta que no se puntúen mejor las ideas y la interpretación, la consigna seguirá siendo "mata lo que sea, da puntos de experiencia".

Por otra parte, el rol es un mundillo bastante cerrado. A la edad en que muchos jugadores empiezan, uno tiene pocas amistades del sexo contrario. Paulatinamente, el grupo va cerrándose y probando juegos cada vez más complicados, con lo que la inclusión de nuevos jugadores, extraños al grupo con el que uno ha "crecido" en el juego, es cada vez más difícil.

Y existe, además, el factor "círculo vicioso" (y a mis propias experiencias me remito). Una no puede evitar sentirse desmoralizada, cortada y hasta un pelín desplazada cuando se entra por primera vez en un club para descubrir que, caso de ingresar, vas a ser la única jugadora. Es como para echarse a llorar cuando te das cuenta de que o A) el resto de miembros de tu mismo sexo son incapaces de disfrutar mediante la imaginación, o B) tú eres un bicho raro, flamante poseedora de algún tipo de enfermedad genética que hace el juego de rol atractivo para ti.

Pero como dijo Dylan, los tiempos están cambiando. Poco a poco hay más chicas que saben lo que es el rol. Y lo que es mejor es que a muchas les apetece probar y que además pueden hacerlo en jornadas o clubs donde no serán la única chica interesada en el tema (mi primera partida la dirigía mi hermano, que es trece años mayor que yo, y estaba formada por una pandilla de jugadores todos varones y adultos, que no entendían qué caray hacía una niñita de E.G.B. llevando a un guerrero).

Pero no creo que aparezcan nuevas jugadoras a menos que cambie la mentalidad de más de un máster que aún sigue insistiendo en que las PJs deben ser magas y no luchadoras, o que continúa preguntándose si tiene coherencia que una hóbbit marche de aventuras. Y eso, desengañaos, depende más de los jugadores del presente que de las jugadoras del futuro. ●





Mallorca, 339, 3º 2ª – Tel. (93) 345 85 65 – Fax (93) 346 53 62 – 08037 BARCELONA

ENCUESTA

Nombre .... Edad ....
Dirección .... Club ....
Profesión ....
Tus juegos favoritos ....
....
Otros hobbies ....
....
¿Lees LIDER habitualmente? .... ¿Lees alguna otra revista dedicada al juego? ....
¿Cuál? ....
....
Señala cuál ha sido el artículo que más te ha gustado aparecido en LIDER ....
....
....
....
Mejor sección de LIDER ....
Mejor artículo del LIDER 34 ....
Mejor artículo del LIDER 35 ....
Sugerencias para mejorar la revista (Secciones, Temas, Colaboradores) ....
....
....
....

ACTUALIZACIÓN CENSO DE CLUBS

Nombre del Club ....
Dirección del Local ....
Cuota Mensual ....
Nombre y dirección del responsable ....
....
Nombre y dirección de otros, no menos responsables ....
....

Franja de edad de la mayoría
- ☐ Jovenzuelos (menos de 17)
- ☐ Veteranillos (de 17 a 20)
- ☐ En plenitud (de 20 a 25)
- ☐ Resistentes (más de 25)

¿Estáis abiertos a gente nueva?
- ☐ Sí, a todos los que quieran
- ☐ No cabemos, lo siento
- ☐ Depende, sí pero no

¿Hay mujeres en vuestro grupo?
- ☐ Nada, ni una
- ☐ Está "ella"
- ☐ Llegan a un 20%
- ☐ Más todavía

Describid vuestras actividades (una o varias)
- ☐ Rol
- ☐ Wargames
- ☐ Temáticos
- ☐ La Oca
- ☐ Roles en vivo
- ☐ Jornadas más o menos periódicas
- ☐ Fanzine (nombre)

Juego "Nº 1" del Club ....
....
Otros juegos y sugerencias ....
....
....
....
....

Empezamos por el principio

En anteriores números de la revista hemos ido introduciendo escenarios dedicados a los juegos que siguen el sistema Cry Havoc, pero no nos habíamos parado a observar con un poco de atención las generalidades de este grupo de juegos. Con este artículo queremos matar dos pájaros de un tiro, profundizar en las interioridades de esta saga al mismo tiempo que te ofrecemos un escenario listo para jugar..

por Javier Gómez

Haciendo un poco de historia, estos juegos aparecieron en España (o como mínimo en el *Club MS)* hace ya unos 9 o 10 años. ¡Cuánto ha llovido desde entonces! La casa editora en aquel tiempo era *Standard Games*, y rápidamente el juego circuló y fue jugado con bastante asiduidad. Más tarde apareció *Siege* con su famoso castillo fronterizo y las reglas de asedios, y como colofón a su serie medieval nos llegó *Outremer* que nos trasladaba a las cruzadas. Siguieron a este chorro de campos de batalla medieval los *Viking Raiders, Samurais Blades* y *Dark Blades. Standard Games* también comercializó una gama de figuras en 25 mm. que representaban con bastante exactitud los personajes que aparecían en los juegos de su serie *Cry*.

Con el tiempo *Standard Games* dejó de editar sus juegos y no fue hasta hace unos cuatro años cuando fueron resucitados por *Eurogames*, que sustituyó a la citada marca y a *Rexton* (en Francia). *Eurogames* volvió a editar la serie *Cry* más dos añadidos (y me tendrán que perdonar los más enterados), *El Castillo Templario* y *La Ciudad Amurallada* que, en el caso de que *Standard Games* los hubiera editado con anterioridad, no debieron llegar a tener mucha resonancia en nuestro país. Así mismo nos sorprendió con la versión revisada de *Dark Blades*: *Dragón Negro*, una saga que continúa en Francia y espero que lo haga también en nuestro país.

La novedad ahora son las figuras en 15 mm. con los personajes de *Cry Havoc*. Se comercializan en tres cajas: Los Caballeros, Los Hombres de Armas y Los Campesinos. También están las miniaturas a escala de las construcciones del pueblo de *Cry Havoc* y la de la abadía del *Vikings* y el molino del *Dragón Noir*. Todas estas novedades serán comercializadas en breve por *JOC Internacional*.

Una vez hecho el recordatorio histórico pasamos a realizar un somero análisis de este tipo de juegos. El reglamento es de lectura fácil y sencilla, distribuyéndose las instrucciones en tres partes bien diferenciadas: reglamento propiamente dicho, contexto histórico y escenarios.

El reglamento se organiza clásicamente en la secuencia de juego, fase de proyectiles y sus reglas, movimiento y sus reglas, combate y sus reglas y reglas opcionales. La fase de proyectiles incluye los disparos efectuados por personajes con todo tipo de armas arrojadizas como ballestas, hondas, dagas, arcos, etc... contra personajes enemigos que en función de si llevan o no armadura, o van montados o a pie, deberán ser resueltos con una u otra tabla. Una vez completada esta fase pasamos al movimiento. Algunos personajes que actuaron en la fase anterior no lo harán en ésta, o actuarán con su factor de movimiento reducido. Finalizada esta otra fase, ciertos personajes con arcos cortos podrán disponer de un nuevo disparo. A continuación los personajes adyacentes a personajes enemigos pueden entrar en combate cuerpo a cuerpo, siempre que no sean arqueros que hayan disparado en la fase anterior.

Las fichas

El atractivo del juego, sin duda alguna, son las fichas que representan a los personajes en diferentes estados físicos (sano, aturdido, herido y muerto). Se dividen en Caballeros a Pie, Hombres de Armas (Ballestas, Sargentos, Alabarderos, etc) y Campesinos (Billman, Piqueros y Paisanos). Cada ficha incluye varios datos que nos informan del movimiento, valor de combate en ataque y en defensa. Todos los factores se calculan siguiendo principios lógicos. Los personajes menos acorazados se desplazan más rápido, aquéllos que van montados lo hacen aún más; el factor de ataque viene dado por la experiencia y armamento del personaje, o una combinación de ambas; el factor de defensa se deduce de la armadura que lleva puesta el personaje.

Eurogames ha sacado al mercado una línea de figuras de 15 mm. correspondientes a la serie de juegos *Cry Havoc*. Se pueden utilizar en el campo de batalla tal y como están, en cuyo caso serán necesarios algunos complementos para ayudarnos a reconocer el estado de los personajes. Para los personajes aturdidos basta con tumbar la figura sobre el tablero. Se puede colocar un trozo de cartulina en el hexágono que ocupen aquellos personajes heridos (no utilices la cartulina de color rojo, la guardo para otros fines). Un trozo de cartulina de color rojo bajo la figura tumbada de un personaje nos indicará, claramente, que está muerto.

En cuanto a los valores de combate, vemos a simple vista que es difícil utilizar los que van impresos, ya que en la figura no hay espacio físico para colocarlos y una cartulina debajo de la figura es inviable, si utilizamos las reglas de heridas explicadas en el párrafo anterior.Para subsanar este problema deberemos estandarizar los factores de combate de los personajes de manera que cada clase de ellos posea el mismo factor de ataque y defensa. A continuación os ofrezco una lista orientativa que incluye el valor en puntos de cada clase de personaje de manera que podáis montaros vuestros propios escenarios.

Los puntos de movimiento permanecen inalterados: Caballeros: montado 8; desmontado 4.



FICHA

Tipo de Ficha	Ileso Ataque	Ileso Defensa	Herido Ataque	Herido Defensa	Puntos
Caballero rico montado	27	13	14	6	40
Caballero rico desmontado	13	11	7	5	20
Caballero medio montado	22	10	11	5	33
Caballero medio desmontado	11	9	6	4	16
Sargento	11	9	6	4	11
Alabardero	11	7	6	4	11
Billman, peón de infantería	10	7	5	3	10
Piquero	7	6	4	3	7
Arco corto	6	5	3	3	18
Ballestero con armadura	6	6	3	3	20
Ballestero	6	4	3	2	18
Arco largo	6	5	3	3	24
Campesino	5	4	2	2	3

Caballeros a pie: montado 4; desmontado 2. Resto: montado 6; desmontado 3.

En el apartado de la mejora de personajes, en el caso de jugar una campaña, deberemos llevar un control, en un papel aparte, de las modificaciones pertinentes.

El reparto infructuoso

Tras un combate, las tropas del barón Sir Clarence y la banda mercenaria de Sir Roland consiguen tomar una rica villa de una baronía vecina. Los primeros en penetrar en la villa son los mercenarios de sir Roland. Una vez dentro, la codicia se despierta en los guerreros sedientos de oro y sangre, negándose a repartir el botín. Sir Alain, que estaba al mando durante el asalto, decide asediar de nuevo la villa, ayudado por el equipo que utilizó en el primer sitio, y sabiendo que Sir Clarence y sus dos hermanos están al llegar.

Las fuerzas

Defensores: Sir Roland, Sir Richard, Sir Roger, Sir William, Sir Wulfric, Sir Peter, Sir Piers; todos a pie. Sargentos Pugh y Wood. Wynken, Watkin, Wat, Perkin, Rees, Robin, Idris, Roland, Ivor, Will'm, Wulf, Roger y Radult.

Atacantes: Sir Clarence, Sir Conrad, Sir Clugney; todos a caballo. Sir Alain Sir John, Sir James, Sir Jaques; todos a pie. Sargento Arnim. Crispin, Arnold, Aki, Mordred, Cliff, Jean, Codenar, Arbalister, Alric, Jacopa, Jaques, Alwyn, Myrlin, Aylward, Mathias, Chretien, Mathew, Morris, Cedric, Jasper, Carpenter, Jones, una ballista y cuatro manteles.

Despliegue

Defensor:

Coloca sus personajes en los tableros "The Camp" y "The Village", a más de 5 hexágonos de los extremos "Side B" y "Side 3" respectivamente.

Atacante:

Despliega primero en el tablero de "Crossroad" a más de 5 hexágonos del "Side 5". El personaje Jones es un ingeniero y debe desplegarse junto a la ballista, acompañado de otro personaje. Los manteletes deben desplegarse a los lados de la ballista acompañados por un ballestero por mantelete. Los tres caballeros montados aparecen por el fondo del tablero "Crossroad" ("Side 7") en el turno en que el atacante saque un 6 en 1D6 al principio de cualquier fase de movimiento.

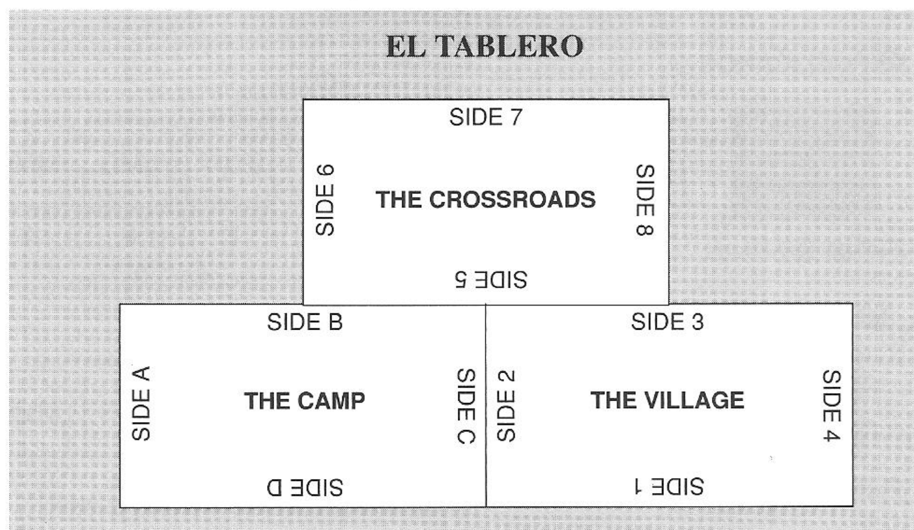
Reglas especiales

1. Se recomienda utilizar la regla opcional del juego *Siege* "pánico y desbandada".
2. Las reglas de "el ballestón" (ballista) y "mantelete" (screen) se utilizan en su totalidad.
3. Regla especial: durante su despliegue el defensor anotará en secreto dos casas o tiendas (o una de cada), en el interior de las cuales está la mayor parte del botín. Para capturar este botín el atacante debe ser el último ocupante de la casa o tienda al final de su fase de combate.
4. Infiltración en las líneas enemigas: cuando un personaje atraviesa una casilla adyacente a un enemigo *con capacidad de ataque*, deberá lanzar un dado con los siguientes resultados; 1-7 atraviesa sin problemas, 8-9 personaje herido, 10 personaje muerto. Esta tirada tiene los siguientes modificadores. Personaje intentando infiltrarse: caballero -1 al dado, personaje con armadura -1, caballero con armadura -2, personaje herido +2. Personaje intentando oponerse: caballero +1 al dado, personaje con armadura +1, caballero con armadura +2, personaje herido -2.

Condiciones de victoria

Ganan los atacantes si consiguen desmantelar la banda de mercenarios, esto es, matar a Sir Roland y a Sir Richard, y además han capturado el botín escondido por el defensor.

Los defensores ganan evitando las condiciones de victoria del atacante y destruyendo la ballista. Si ninguno de los dos bandos consigue las condiciones de victoria en 30 turnos, gana el jugador que más tiendas y/o casas tenga en su poder al final del turno 31. Un jugador tiene una casa o tienda en su poder cuando sólo sus personajes la ocupan.



Belchite '37

En este especial tan jugable no podía faltar un escenario de ASL para disfrute de sus muchos seguidores. Nos salimos de la habitual ambientación durante la Segunda Guerra Mundial para centrar la acción en uno de los episodios más conocidos del conflicto que asoló nuestro país en los años treinta.

por Alfonso Cánovas García

Belchite, 4 de septiembre de 1937

"Durante la pasada noche y hoy se ha continuado la penetración de nuestra gente, casa a casa, barricada a barricada, destabicando, y el enemigo, con mucha moral, resiste tenazmente llegándose a las 21 horas a distancias de los núcleos facciosos que oscilan entre los 10 y 40 metros, se ha incendiado parte del pueblo y esta noche se intentará volar algún edificio y en este sentido se informa al general jefe a las 21:30 horas y ha aparecido otro núcleo de resistencia en la casa de la boticaria de los que abandonan las barricadas que se les van tomando..."

Del diario de operaciones del Coronel Sánchez Plaza, jefe del XII Cuerpo del Ejército Republicano.

Republicanos: entran por cualquiera de las carreteras del mapa 11.

Nacionales: Despliegan en los edificios del tablero 1, sector norte.

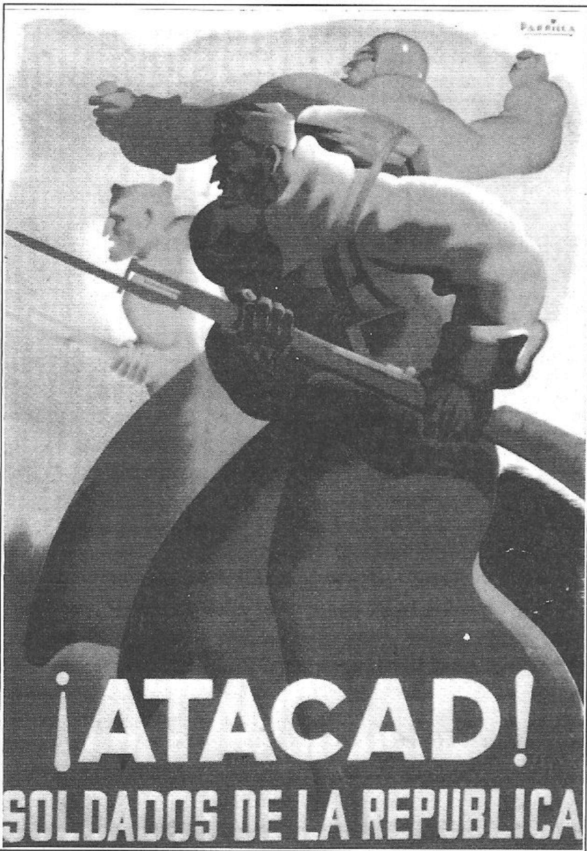
Reglas opcionales

1. El EC es moderado sin viento.
2. Todas las colinas se consideran Campos de Cultivo.
3. Dada la calidad del material bélico en la época, sumar +2 al dado en las tiradas de encasquillamiento de las LMG y MMG.

Condiciones de Victoria

Republicanos: Tomar tres de los cuatro grandes edificios del tablero 1, sección norte.

Nacionales: Vencen en cualquier otro caso.



REPUBLICANOS Mueven primero / **NACIONALES** Despliegan primero	1	2	3	4	5	6	7	8	9	FIN

REPUBLICANOS

27 DIVISION — 124 B^a MIXTA

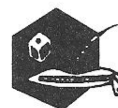
Fichas sovieticas	9-1	8-1	8-0	4-4-7	2-3-7	LMG	MMG	MEDIUM TRUCK
		2		16	2	2	2	2

NACIONALES

Fichas francesas	9-1	8-0	4-3-7	2-2-8	2-2-7	LMG	MMG	75 mm.	?
	2		6		3	3			12

N →

1	
11	

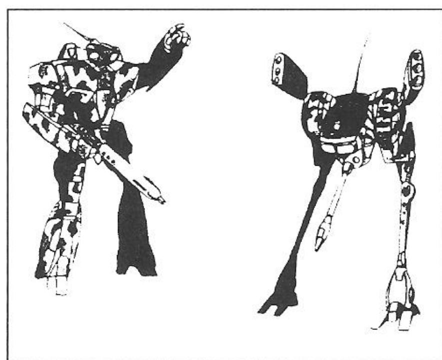


Combate callejero

Queremos que haya un poco de todo en este número tan especial, por eso no nos olvidamos de la dosis futurista. El escenario que nos ofrece nuestro colaborador en esta ocasión discurre entre las ruinas de una ciudad asolada por la guerra, donde los gigantes acorazados maniobran en su lucha titánica.

por Javier Gómez

Tras un furioso combate, los miembros del Batallón Pesado Media Luna pertenecientes a las Fuerzas Sublevadas del Príncipe Harum del planeta Ajkar (el cual había pertenecido a la casa Marik hasta hacía escasamente unas horas) se hallan descansando en las ruinas de la ciudad de Ajkar. De pronto en el horizonte, la polvareda del desierto delata la proximidad de las columnas leales a Marik. Ha comenzado la segunda parte del partido...



Fuerzas enfrentadas

Rebeldes del Príncipe Harum

Elementos del Batallón Pesado Media Luna que comprenden los siguientes efectivos:

Wolverine. Le faltan 5 casillas de blindaje trasero en el torso izquierdo, 10 casillas menos de blindaje en el brazo derecho, 7 casillas menos de blindaje en la pierna izquierda, y 14 casillas menos de blindaje en la pierna derecha.

Trebuchet. Le falta completamente el brazo izquierdo.

Ostroc. Está ileso.

Derwish. Le faltan 5 casillas de blindaje en la pierna derecha y su piloto está en la segunda herida.

Warhammer. Está ileso.

Firestarter. Está ileso.

Los pilotos son estándar: 5 disparo, 4 movimiento.

Elementos de la Compañía Mercenaria Los Incontenibles:

Grashooper JG1. Este modelo de Grashooper tiene las siguientes modificaciones con respecto al modelo 5H:

A. No tiene capacidad de salto.

B. El AMLA de la cabeza ha sido sustituido por un radiador.

C. En su brazo izquierdo empuña un CPP.

D. Se han eliminado los lásers medios de los brazos y colocado en los torsos.

E. Se han añadido 2 lásers medios en el torso central.

F. Se ha añadido un láser medio adicional en cada torso (izquierdo y derecho).

Assasin. Ileso, con una modificación, el láser del brazo derecho se ha instalado en el torso derecho.

Jenner. Ileso, pero modificado. Los lásers de los brazos han pasado a los torsos.

Los pilotos de la unidad mercenaria están mejorados de la siguiente manera: Grashooper 3 disparo, 4 movimiento; Assasin 4 disparo, 3 movimiento; Jenner 4 disparo, 3 movimiento.

Fuerzas Leales a la Casa Marik

Elementos del Batallón de Reconocimiento nº 1 Ajkar:

4 Locust. Ilesos.

Elementos del Batallón Pesado nº 3 Ajkar

2 Hundsback. Ilesos.

Goliath. Ileso.

Shadow Hawk. Ileso.

Centurion. Ileso.

Elementos locales de Ajkar:

Urbanmech. Le faltan 6 casillas de blindaje en el torso central, y 8 en el torso izquierdo.

10 Escuadras de Infantería, armadas con rifles de asalto.

6 Escuadras de Infantería, armadas con ametralladoras.

Despliegue

En primer lugar, los Rebeldes tomarán dos mapas cualquiera y con todos los edificios de *Citytech* crearán una ciudad sobre el reverso de los dos mapas. La ciudad debe quedar lo más centrada posible, con los edificios HD en el interior y los L en el exterior. A continuación, el atacante despliega las escuadras de infantería y el Urbanmech ocultos según el reglamento. Seguidamente los Rebeldes despliegan descubiertos en cualquier punto de la ciudad. El resto de las unidades Leales aparecen por cualquier borde del tablero en su fase de movimiento.

Condiciones de victoria

Ganan los Rebeldes si consiguen mantener la ciudad. Los Leales perderán automáticamente si pierden más de 5 Mech. ●

La batalla que nunca existió

El título del artículo nos parece muy apropiado ya que hasta nuestras páginas llega en esta ocasión un enfrentamiento que nunca tuvo lugar. Por un lado están las tropas catalanas en plena expansión por el oriente mediterráneo y por el otro el ejército sasánida. El juego, como el arte, nos permite tomarnos licencias temporales, aunque éstas sean de nada menos que de un siglo.

por Francesc Berruezo Guardiola

Este es el primer artículo de una serie dedicada a dar un amplio repaso al juego con figuras, sin duda la especialidad más completa y creativa de todas las que componen el variado espectro de la la ludomanía. Repasaremos en *Plomo en las Mesas* desde la Antigüedad Clásica hasta los combates entre carros de la II Guerra Mundial. Para ello emplearemos los reglamentos existentes en el mercado, así como las figuras y modelos que ya podemos encontrar en nuestros comercios. Trataremos en este espacio de recrear aquellos episodios indescriptibles que semana tras semana se desarrollan en los regios tapetes de *Alpha-Ares*.

En esta ocasión el cronista fue testigo del choque entre dos ejércitos separados en el tiempo por más de 100 años, un Persa Sasánida y una Compañía Catalana. Para los que desconozcan el reglamènto de *Wargames Research Group*, añadiremos que sus listas permiten enfrentar, merced a un sistema compensado de puntos, a ejércitos desde el año 3000 a.C. hasta el 1485 d.C.

La partida pactada a 1600 puntos pone frente a frente dos ejércitos muy diferentes. De un lado los Sasánidas, un ejército básicamente montado que en otro tiempo tuvo en jaque al propio Imperio Romano. El grueso de sus fuerzas eran jinetes pesadamente acorazados y armados con lanza, los Catafractos y Clibanarios, estos últimos llevaban también arco. Las tropas a pie eran leva de dudosa calidad y moral, reclutados a la fuerza, contaban con elefantes y con excelentes caballerías ligeras. Del otro lado la Compañía Catalana capitaneada por el propio Roger de Flor. Se trataba de un ejército básicamente de infantería compuesto por los llamados almogávares armados con jabalinas pesadas y ligeras, combatían sin escudo y su táctica preferida era una carga impetuosa en masa en el centro del despliegue enemigo, luego las caballerías auxiliares explotaban el éxito y continuaban la carnicería.

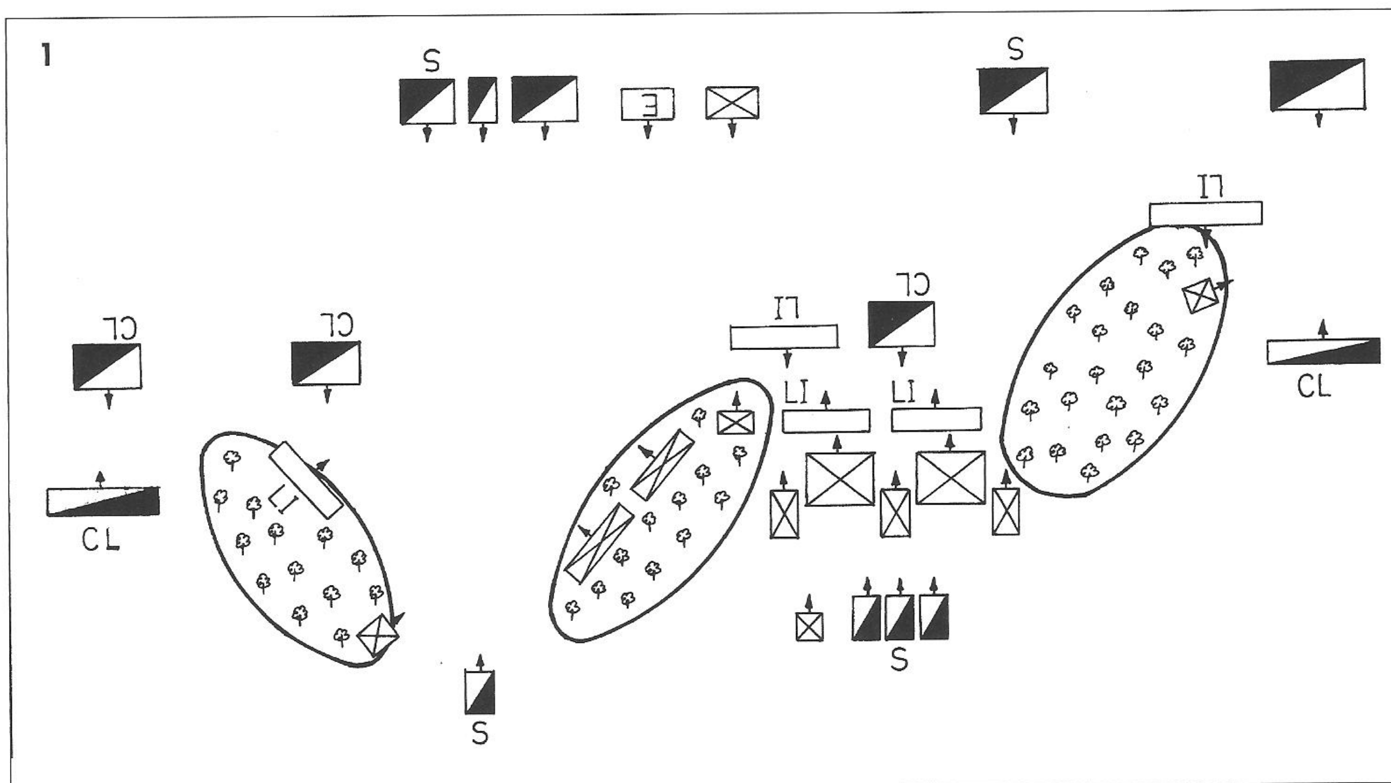
Algunos podrían pensar que enfrentar ejércitos tan distantes y distintos no tiene mucho sentido, cierto es que los mejores resultados se obtienen con ejércitos que se enfrentaron históricamente, pero precisamente uno de los mayores alicientes de este reglamento es la variedad y no olvidemos que la composición del ejército la elige el propio jugador, siendo más importante un ejército compensado y equilibrado que una fuerza de choque demoledora. Por otra parte un buen general conocerá sus tropas y sabrá en que tipo de terreno luchan y combaten mejor, por ello generalmente se llevan el gato al agua los mejores jugadores y no los teóricos mejores ejércitos (en otro artículo hablaremos de este tema).

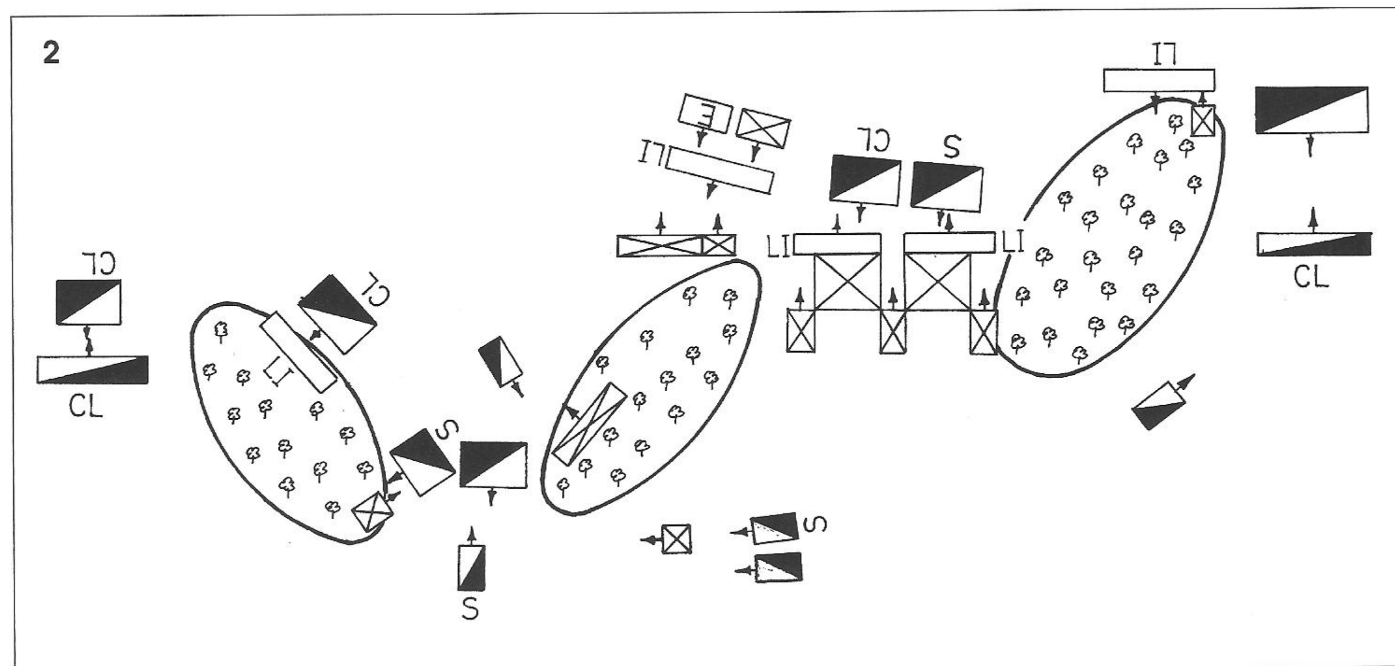
En esta ocasión el general sasánida eligió terrenos llanos y despejados en donde la caballería se siente muy cómoda y puede maniobrar sin dificultad. Como era de esperar el general catalán, ante el peligro de ser flanqueado por un ejército prácticamente montado, colocó tantos bloques como pudo, así mismo ocultó emboscadas buena parte de sus tropas.

Un buen despliegue es el cincuenta por ciento de la partida. En esta ocasión el comandante catalán ha protegido sus flancos con sendas unidades de caballería ligera, el grueso de su ejército lo ha colocado entre dos bosques, protegidos por una cortina de ballesteros, tropas ligeras que impiden que los vulnerables almogávares sin escudo reciban lo efectos del tiro de los arqueros montados sasánidas. La caballería permanece en reserva.

Del otro lado, el general sasánida se encuentra ante un terrible dilema, sin suficientes tropas a pie no puede





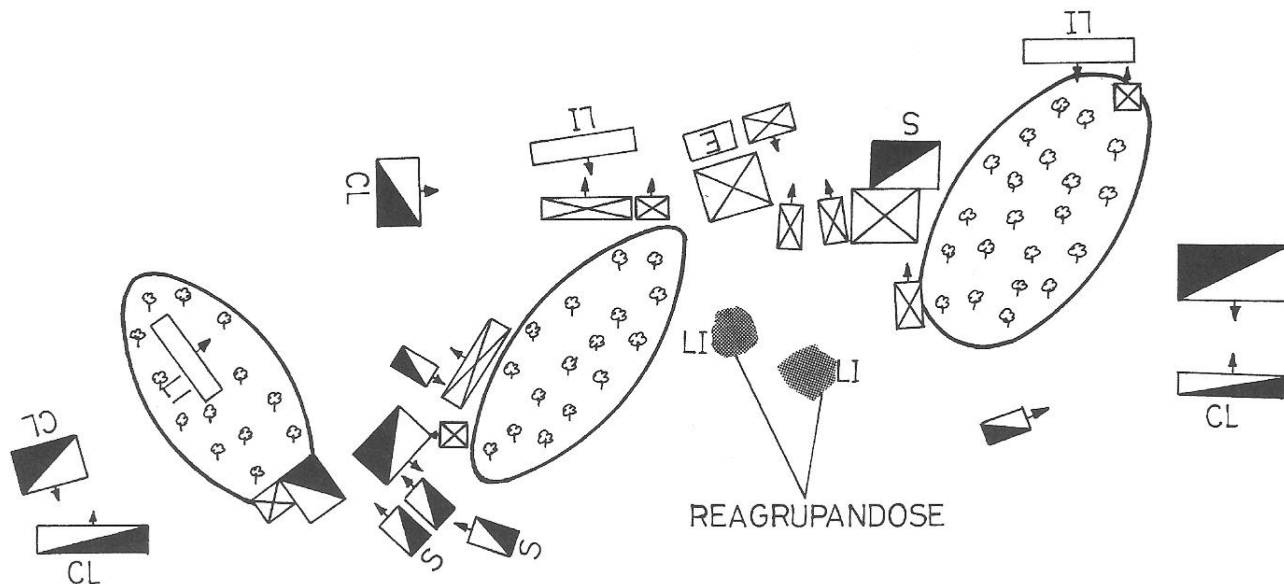


desalojar a los guerreros almogávares de los bosques, y el frente donde presenta batalla el enemigo es demasiado estrecho para sacar buen partido de la caballería, por ello toma una decisión arriesgada y lanza el grueso de sus catafractos y clibanarios a flanquear al enemigo.

La respuesta del general catalán no se hace esperar y manda sus reservas de caballería a proteger sus flancos, al mismo tiempo que las tropas emboscadas emergen a terreno despejado fijando a numerosas tropas sasánidas. Es el momento del choque, con las alas prácticamente desechas por la potencia de tiro enemigo, el general almogávar lanza al grueso de su ejército al choque contra el centro sasánida y catafractos, infantería y elefantes enemigos reciben el brutal choque de los catalanes. El combate es equilibrado pero tras un forcejeo cuerpo a cuerpo, los clibanarios con su general entre ellos huyen. La infantería sasánida y los elefantes les siguen en el "sálvese quien pueda".

En el flanco izquierdo de los almogávares, éstos consiguen frenar a los catafractos merced a las reservas llegadas del centro.

Son las 9 horas de la noche y los jugadores llevan 5 horas de partida. Tras un fuerte apretón de manos, juntos marchan a cenar. Les esperan algunas horas más de animado cotorreo donde contarse sus más secretas tácticas. ◆



Los ejércitos

Compañía Catalana (1302 a.D. hasta 1388 a.D.)
Lista nº 165 (Army List Book Three) Armies originating after 1000 a.D.

1. Primer Mando. Comandante en Jefe (Roger de Flor): 100 ptos + 5 aragoneses hombres de armas "IB" EHK, Lanza y escudo, total 175 ptos.
2. Catalanes skirmishers: "IB" LI (Infantería Ligera) con ballesta; 16 figuras x 3 ptos + factor mando 25, total 73 ptos.
3. Catalanes skirmishers: lo mismo que la anterior, 73 ptos.
4. Catalán almogávar: "IB" LMI (Infantería Medio Ligera) con lanza (LTS) y jabalina (JLS), 24 x 4 ptos = 96 + 25 = 121.
5. Catalán almogávar: igual que el anterior, 121.
6. Catalán almogávar: igual que el anterior, 15 x 4 = 60 + 25 = 85.
7. Catalán almogávar: igual que el anterior, 85.
8. Catalán almogávar: igual que el anterior, 85.
9. Catalán almogávar: igual que el anterior, 6 x 4 = 24 + 25 = 49.

A Segundo Mando. Sub General: 50 ptos + 5 aragoneses "IB" HC (Caballería Pesada) con jabalina y escudo, 45 = 95.
B. Caballería aragonesa: 6 figuras "IB" HC con jabalina y escudo, 54 + 25 = 79.
C. Caballería aragonesa: igual que el anterior, 79.
D. Turcopoles Caballería Ligera: 10 figuras "IC" con jabalina, arco y escudo, 70 + 25 = 95.
E. Turcopoles Caballería Ligera: igual que el anterior, 95.
F. Catalanes exploradores: 6 figuras "IB" Infantería Ligera) LTS + JLI, 24 + 25 = 49.
G. Catalanes almogávares: 6 figuras "IB" (LMI) lanza y jabalina, 49.
H. Catalanes almogávares: 6 figuras iguales que las anteriores, 49.
I. Catalanes almogávares: 12 x 4 = 48 + 25 = 73.
J. Catalanes almogávares: 12 x 4 = 48 + 25 = 73.

TOTAL PUNTOS: 1603

Ejército sasánida
(List 73, Sassanid Persian, 220 a.D. to 637 a.D.)

1. Primer Mando. Comandante en Jefe: Catafracto 100 ptos + Army Kaviani Standar 15 + 7 figuras x 13 ptos "IB" SHC (Caballería Super-pesada) con lanza = 206.
2. Clibanarios: "IB" EHC (Caballería Extra-pesada), lanza, arco y escudo, 12 x 12 = 124 + 25 de mando = 169.
3 Lionitas Caballería: "IC" LC (Caballería Ligera) 12 x 7 = 84 + 25 de manod = 169.
4 Clibanarios: "IB" EHC (Caballería Extra-pesada), arco, lanza y escudo, 12 x 12 = 144 + 25 de mando = 169.
5 Catafractos: "IB" SHC (Caballería Super Pesada) con lanza, 8 x 13 = 104 + 25 = 129.

A. Sub General Clibanarios: 50 + 12 figuras EHC (Caballería Extra-pesada) "IB" con lanza, arco y escudo, 12 x 12 = 144 + 50 = 194.
B. Levas forzadas de infantería: "ID" MI (Infantería Media) LTS, lanza y escudo. 32 x 2 = 64 + 25 = 89.
C. Mercenarios con honda: "IC" LI (Infantería Ligera) honda, 12 x 2 = 24 + 25 = 49.
D. Elefantes: tres modelos "IC" con 3 arqueros de tripulación armados con arco, 135 + 25 = 160.
E. Arqueros Reales: "IB" LI (Infantería Ligera) con arco, 12 x 3 = 36 + 25 de mando = 61.
F. Clibanarios: "IB" EHC (Caballería Extra-pesada), lanza, arco y escudo, 12 x 12 = 144 + 25 = 169.
G. Caballería Ligera Albaniar: "IC" LC (Caballería Ligera), 12 x 7 = 84 + 25 = 109.

TOTAL PUNTOS: 1601

ORÁCULO

El rapto de Egea

Este módulo se ha ideado con el propósito de servir de iniciación a jugadores y árbitros inexpertos en Oráculo, pero con cierta práctica en otros juegos de rol. A pesar de que la trama es muy sencilla y con pocos escenarios físicos, la partida se puede enriquecer extraordinariamente a partir de las interacciones de los PJs con los PNJs, o entre ellos mismos; de hecho la única complicación real del escenario es la espesa maraña tejida entre los PJs, cuya generación está sometida a unas restricciones obligatorias.

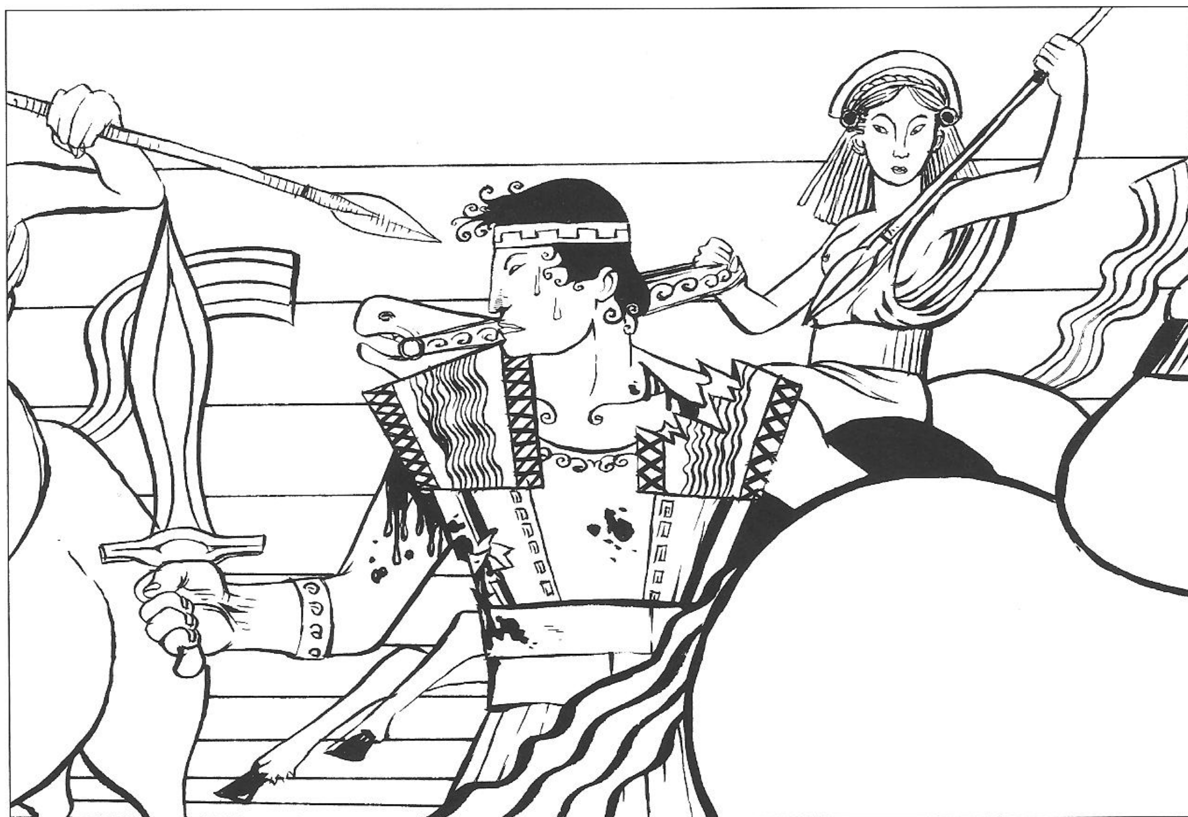
por Lluís Vilalta

Contrariamente a lo recomendado en las reglas de *Oráculo*, el escenario no se ha situado en los Años Oscuros (siglos XI al IX a.C.), sino a principios de la Grecia Clásica (540 a.C.), época que resulta más fácilmente ambientable, bien documentada y coherente.

El siglo VI a.C. es el período culminante de las grandes expediciones colonizadoras helénicas; el Imperio Persa, recientemente formado, consolida su poder derrotando decisivamente al rey Cres de Lidia -pero todavía está lejos de constituir una amenaza directa para el mundo griego. Carthago crece constantemente y choca en ocasiones con las ciudades griegas de Occidente por el dominio de las misteriosas rutas comerciales boreales, más allá de las Columnas de Hércules... Un período apasionante, con matices todavía épicos, pero que entra de lleno en la Historia con "h" mayúscula.

Un héroe trágico: Héctor de Pella (PNJ)

La trama entera del escenario gira alrededor de este PNJ, así que debe ser creado por La Moira con todo lujo de detalles, prácticamente como si fuera un PJ. Los atributos de Fuerza y Constitución de Héctor han de ser elevados, como corresponde a un guerrero experimentado,





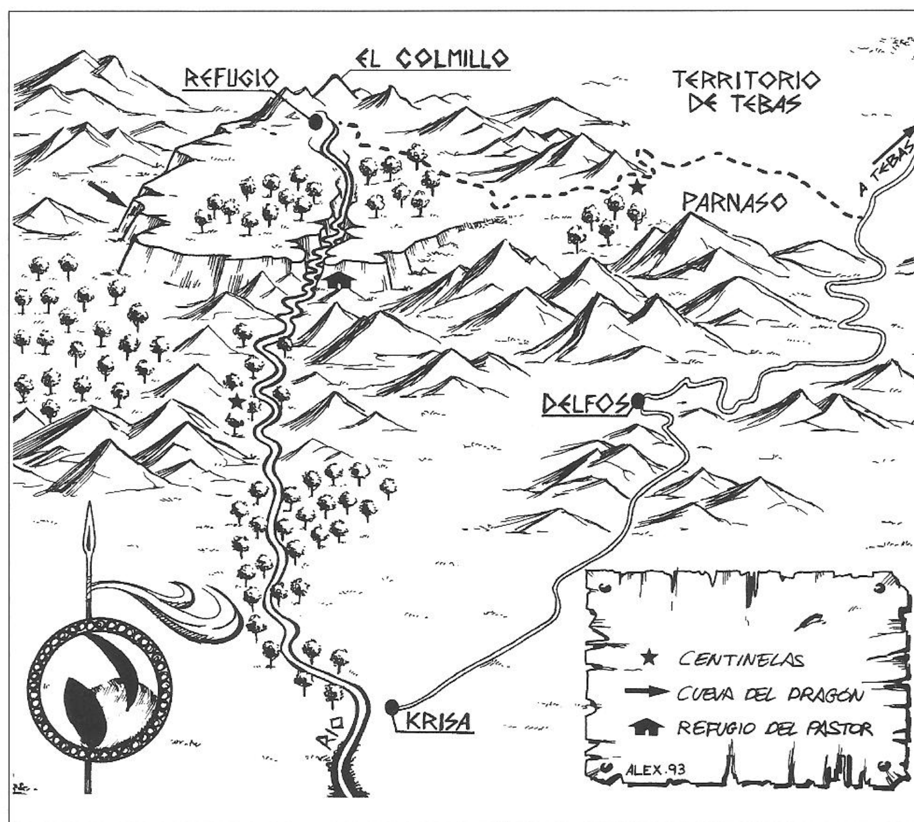
así como su Inteligencia y Carisma (asumiendo la condición de líder natural del PNJ); la Apariencia de Héctor es capaz de fundir como mantequilla a cualquier PJ femenino que cometa la imprudencia de mirárselo de arriba a abajo durante más de tres segundos sin gafas de sol (para algo es un héroe, no como tú y yo, ¿OK?).

El historial de Héctor de Pella es un factor básico del módulo, marcado por el *fatum* con un sello genuinamente dramático: joven, valiente y atractivo, Héctor es el heredero de una poderosa familia noble de Macedonia, con aspiraciones al trono real. Aventurero donde los haya, se embarca con destino a Sicilia, donde se pone al servicio de la causa del partido democrático de Siracusa, que acaba de desencadenar una guerra civil contra la facción oligárquica en el poder. Las incidencias de la guerra civil proporcionan a Héctor no tan sólo inestimables experiencias, sino también una sólida amistad con un joven líder de Siracusa: el PJ Anaxágoras de Corinto (primera interacción con un PJ).

Con el triunfo del partido democrático no llega la paz, porque inmediatamente comienzan las hostilidades con Carthago, que disputa a Siracusa el dominio de Sicilia. Entusiastamente, los dos amigos encabezan la lucha contra los cartagineses. En el curso de una formidable batalla, Héctor es herido y hecho prisionero por el enemigo, que lo lleva cautivo a Carthago. Vendido a un tratante de Chipre, éste lo lleva al mercado de esclavos de Tiro (Fenicia). Por misteriosas coincidencias del destino, un antiguo amigo de la familia lo reconoce cuando salía a subasta, pagando el precio de su libertad.

Una vez de regreso en su Macedonia natal, la encuentra en plena crisis política: las conspiraciones contra su familia están a la orden del día, y llueven todo tipo de ataques y traiciones. Por instigación de los clanes rivales, el territorio de Héctor es atacado por una tribu de Amazonas y nuestro héroe se prepara para expulsarlas. Hay una gran batalla, y Héctor es nuevamente herido y capturado, esta vez por una bella y feroz amazona, Casandra (segunda interacción con un PJ). Los dos jóvenes acabarán enamorándose locamente y huirán a la ciudad de Abdera (costa meridional de Tracia), escapando de las iras de la tribu de Casandra, y viviendo un corto y apasionado idilio.

Es en la pequeña ciudad colonial de Abdera donde se desencadena irremisiblemente el signo del *fatum*, porque la esposa del tirano, una bella mujer llamada Cleómene, intentará seducir a Héctor. Ultrajada por la resistencia del joven, que se obstina en permanecer fiel a su amada Casandra, Cleómene invocará (atención



Lovecraftómanos) la venganza de una terrible y arcaica divinidad ctónica: Tártaro. Este complacerá a su servidora con una maldición de crueldad preolímpica: *La mujer que conquiste el corazón de Héctor morirá devorada por uno de los reptiloides sirvientes de Tártaro.*

Aterrorizado por la envergadura de la venganza y consciente de la amenaza mortal que esto significa para Casandra, Héctor decide tomar una solución drástica: desaparecer del mapa sin explicaciones. Héctor confía que la decepción de la pasional Casandra mudará su amor en odio (salvándose así de la maldición). Nada será igual desde entonces, pero al menos podrán intentar rehacer sus vidas (o eso se piensa él...).

Desatinado, Héctor vagará por los países sin más compañía que un puñado de antiguos servidores fieles, cayendo progresivamente en una espiral autodestructiva que le llevará finalmente a las montañas cercanas a Delfos, donde vivirá del bandolerismo.

Poco a poco crece la leyenda en torno al bandolero de noble linaje, que todo el mundo llama "El León de la Montaña". Atraída por la aureola heroica, la joven esposa de un aristócrata local, Egea, acaba enamorándose de él y abandonando a su marido, fugándose al corazón de las montañas, donde ahora vive un aceptable símil de idilio con "El León".

Nuestros héroes (PJs)

Nuestra Compañía estará integrada por 5 o 6 jugadores con PJs de primer nivel, entre los que ha de haber forzosamente una Amazona y dos Guerreros. Estos PJs forzosos son:

Anaxágoras de Corinto. Soldado experimentado, fuerte y robusto, esconde bajo su espesa barba una fenomenal cicatriz (Apariencia baja).

Natural de Corinto, emigró a la colonia corintia de Siracusa (Sicilia) donde se estableció, participando activamente en la política local. Al explotar la guerra civil, dirigió con notable éxito las tropas de la facción democrática, obteniendo muchos honores tras la guerra (Prestigio alto).

En su vida hay un borrón muy negro: la desaparición, en el transcurso de una gran batalla contra Carthago, de su íntimo amigo y camarada de armas Héctor de Pella. La pérdida le afectó mucho y todavía ahora le pesa. Poco después, conocerá a Pericles de Halicarnaso, con quien decide recorrer mundo en busca de aventuras.

Pericles de Halicarnaso. Soldado de fortuna, atlético y apuesto (Apariencia alta).

Hijo de Halicarnaso (Anatolia sudoccidental), formó parte del ejército del rey Creso de Lidia, participando en la monumental batalla de Pteria (547 a.C.), que significó la sumisión de Lidia al joven Imperio Persa. Proscrito por Ciro de Persia, huyó a



Siracusa, donde se alistó como mercenario. Allí se hizo amigo de Anaxágoras, tomando los dos juntos la decisión de correr mundo (comenzando lógicamente por Delfos, para consultar el consejo de los dioses).

Casandra. Amazona de unos 25 años, atlética y de extraordinaria belleza (Apariencia muy alta), adusta y de carácter difícil (Actitud baja, penalizada con un -3 por el desengaño amoroso con Héctor de Pella), de aspecto y vestimenta exóticos (a los ojos de un griego).

Es el PJ trágico de la historia, digno "partenaire" del PNJ antes descrito: un buen día, Casandra participó en una escaramuza de su tribu contra un destacamento militar macedonio en los confines de la Tracia, hiriendo y capturando un prisionero, Héctor de Pella. Se enamora perdidamente, con el consiguiente cabreo del clan amazónico, que considera a los hombres menos valiosos que un kleenex usado. Proscrita por su tribu, huye con Héctor a Abdera (Tracia meridional). Una mañana, descubre consternada que Héctor ha desaparecido sin dejar rastro. Toda búsqueda resulta infructuosa. Con el corazón roto, deambula por Grecia entera, no se sabe si con la esperanza de reencontrar a su amado o de vengarse del canalla que la dejó tirada.

La Moira pondrá mucho énfasis en el estado anímico actual de la PJ, incitando a la jugadora (o jugador) a que intente describirlo y asumirlo.

Otros PJs. Muy conveniente un Asclepiada y una Sibila. Recomendables más guerreros.

El Oráculo

El objetivo de nuestros PJs era consultar el Oráculo de Delfos. Los tres personajes antes descritos recibirán los siguientes mensajes de la pitonisa de Apolo:

Para Casandra: Una mujer morirá por amor, esto dicen los dioses; Refrena los latidos del corazón, y escucha: el oráculo no es tuyo.

Para Anaxágoras: Queriendo hacer justicia, un gran crimen cometerás: la palabra empeñada faltarás, sino la justicia no repararás.

Para Pericles: Desconfía de quien te llama "amigo", y acecha: que no se impaciente el hierro, porque al final te hará falta.

Inicio de la aventura

Los PJs, entre los cuales conviene que haya una buena proporción de guerreros, se encuentran en la pequeña ciudad de Krisa, cercana al santuario de Delfos, donde han peregrinado en busca de los consejos del Oráculo de Apolo. Allí serán contactados por un aristócrata local, que les propone la misión de liberar a su esposa, raptada por un peligroso bandido llamado "El León de la Montaña". El trato que el aristócrata les propone es el siguiente: 100 dracmas por día y expedicionario, más unas bonificaciones variables en función del grado de éxito de la misión: 10 Minas a cada uno si la mujer del aristócrata le es llevada sana y salva; 5 Minas por cabeza si el "León de la Montaña" le es entregado atado de pies y manos; en caso de que su mujer resulte muerta por "El León", 20 Mines por la cabeza del bandolero.

Esta oferta puede ser objeto de negociación, siguiendo las reglas básicas de regateo.

Si durante la conversación con el aristócrata alguno de los PJs intenta hacer una *Tirada de personalidad*, deberá de superar el listón "característica del PNJ + 1D10" puntos de Percance.

En principio, pues, el argumento es simple y lineal, sin demasiadas trampas. En realidad, solamente hay una: la fiel esposa del aristócrata no ha sido raptada, sino que se ha fugado con el presunto bandido. Esto equivale a decir que –al menos desde un punto de vista ético– nuestros esforzados PJs no son contratados para liberar a la enamoradiza señora, sino para raptarla. Ellos, lógicamente, no lo saben.

Otras informaciones

La información que les dará el aristócrata es la siguiente:

Se dice que el refugio de "El León de las Montañas" está en la cordillera, a unas 15 millas hacia el norte, al pie de una gran montaña en forma de colmillo. Allá, la ladera sur de la montaña suaviza su pendiente, que se transforma en un altiplano cubierto de bosques, que finaliza abruptamente en unos formidables escarpados de más de un estadio (200 metros) de altura.

El acceso natural al altiplano es la vertiente oriental. Se llega por el camino de Delfos, que continúa en dirección a Beocia. El camino es llano, pero tiene el inconveniente de discurrir por un territorio de Tebas (en malas relaciones con Krisa) y ser de fácil acceso para las patrullas armadas beócidas.

Directamente por la vertiente sur existe el inconveniente de los grandes barrancos (propicios para emboscadas, como algún PJ acabará intuyendo). El río de Krisa viene de aquella dirección, ya que nace en la montaña con forma de colmillo. El terreno es accidentado y boscoso entre Krisa y el acantilado, y el único camino medianamente practicable es la misma orilla del río. A partir de allí, nuestros PJs deberán adentrarse en una profunda y estrecha hoya, por donde circula el río en descenso desde el altiplano.

De la ladera occidental se dice que es el camino más fácil; pero nadie con dos dedos de frente pasaría por miedo al terrible Dragón del Barranco, que por allí tiene su guarida. Se dice que es uno de los hijos del temible dragón Python, derrotado por Apolo en Delfos.

Si, como es probable, los PJs demoran su partida para informarse un poco con la población local, se deberá procurar que saquen el mínimo provecho posible; cualquier información será camuflada con otras contradictorias, y no conseguirán algo más que:

- Cifra aproximada de integrantes de la partida de "El León de la Montaña".
- Alguna referencia a la minotáurica cornamenta del aristócrata.



- Sospecha de existencias de simpatizantes y/o espías entre la población local.
- Rumores contradictorios alrededor de cualquiera de los caminos.

En ningún caso deben haber pistas sobre la identidad de "El León". Es preferible que si hay alguna sospecha al respecto por parte de alguno de los PJs, ésta no surja hasta que todos estén en plena acción.

Por la vertiente oriental

El camino será plano al principio, habitualmente frecuentado por otros viajeros. En medio día pasarán por los alrededores de Delfos, y en medio más llegarán a los límites de Beocia. A partir de entonces deberán seguir todo el día por caminos de cabras que discurren por detrás de la sierra, antes de llegar a los pies de la montaña con forma de colmillo. Habrán posibilidades de darse de narices con algún pastor solitario, con un centinela de "El León", o con una patrulla de la caballería tebana (1D4+1 jinetes).

Si los PJs acaban enfrentándose a los soldados beócidas y alguno de ellos escapa, al cabo de unas horas tendrán posibilidades de encontrarse con todo un escuadrón de 2D10+5 jinetes, que si pueden atraparlos les atacarán sin dilación (final seguro de la aventura).

Por la vertiente sur

El camino será probadamente dificultoso. Tardarán medio día en atravesar el terreno plano hasta llegar al lindero del bosque, medio día más en atravesarlo hasta el pie de los escarpados, y otro medio en subir al altiplano por la estrecha hoya excavada por el río.

En una cabaña cercana a la entrada de la hondonada por donde circula el río, vive un pastor de cabras que suministra regularmente provisiones a los hombres de "El León". Intentará por todos los medios razonables ocultar este hecho (pura fidelidad a un hombre que le merece un respeto casi sobrenatural).

Otras incidencias: Por este camino es muy probable tropezar con algún centinela o sorprenderlo. Si esto ocurre y el centinela es neutralizado, "El León" tardará pocas horas en enviar una patrulla de 1D6+1 hombres a pie.

Nota: Todos los partisanos de "El León" son macedonios, antiguos sirvientes o soldados de la familia de Héctor, de probada lealtad hacia su líder. El interrogatorio de un hipotético prisionero resultará extremadamente duro.

Por la vertiente occidental

Este camino, que evita los accidentes del terreno propios de la ladera meridional de la montaña, resultará rápido y fácil para los aventureros, pero sumamente deprimente. A medida que avanzan entre bosques semicalcinados y pequeñas elevaciones rocosas, les envolverá una atmósfera opresiva en grado creciente (los másters aficionados a *El Señor de los Anillos* pueden entretenerse aquí describiendo una versión clásica de la "desolación de Smaug"). Después de un día de marcha, se alzará a su derecha, a unos centenares de metros, el extremo occidental del barranco, flanqueado de espesas fumarolas.

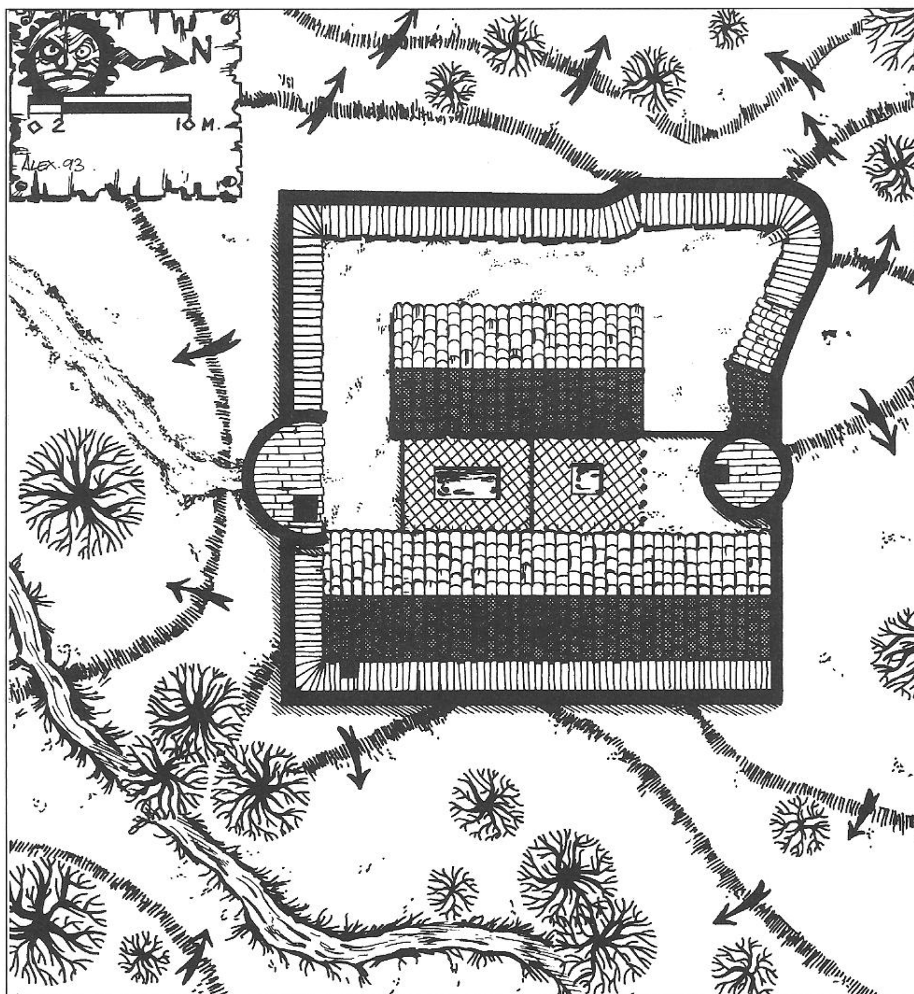
La Moira podría decidir que la Compañía sea atacada aquí por el Dragón del Barranco, o esperar malévolamente que nuestros esforzados héroes regresen, felices de haber casi conseguido concluir su misión. En este último caso, y en función de si algún PJ femenino se ha enamorado (o reconciliado) de Héctor de Pella o no, La Moira deberá también decidir si el lagartito (convertido en arma ejecutora de la venganza de Tártaro) ataca a aquella PJ. Sino, embestirá directamente contra la PNJ Egea.

El refugio de Héctor

Se trata de una pequeña y deteriorada fortaleza, vestigio de los tiempos micénicos, de aspecto macizo y compacto, construida con grandes sillares megalíticos y una sola puerta (de aspecto similar a la famosa "puerta de los leones" de Micenas) practicada en una baja y maciza torre semicilíndrica. Las paredes este, oeste y sur son defendibles desde el interior, con almenas. La pared norte es más baja, escalable desde el exterior por un PJ lo bastante ágil.

Dentro del recinto hay un corto camino de ronda, que asciende hasta un estrecho patio de armas situado en el ángulo nordoccidental de la fortaleza. La mayor parte del espacio interior del recinto está ocupado por las cuatro edificaciones siguientes:

1. Una torre de vigilancia cilíndrica, poco más alta que la anterior, con dos pisos. En el piso inferior está la armería y un pequeño taller de herrería, y en el superior



la sala de guardia de la torre, siempre ocupada por dos hombres (uno de los cuales estará en lo alto de la torre vigilando, mientras el otro reposa).

2. Adosado a ésta, un pequeño establo, donde hay un par de borricos.

3. Un edificio ocupado por los hombres de Héctor, donde también se hallan las cocinas. Este edificio se comunica con el principal a través de un patio peristilado.

4. El edificio principal, adosado a la pared este de la fortaleza, que sirve de residencia de Héctor, Egea y una asistenta de ésta. La construcción está dividida en dos secciones. Al norte, las estancias privadas de Egea y Héctor, con otro patio peristilado. Al sur, comunicando con el edificio de la tropa, las estancias públicas que sirven de lugar de despacho y sala de reuniones.

Nota: Dentro de los edificios no hay más puertas que las dibujadas en el plano. Las pocas que hay tienen más función defensiva que de preservación de la intimidad, y son singularmente robustas.

La mayor parte del tiempo, los hombres de "El León" estarán patrullando o haciendo de centinelas por las montañas, de modo que no habrá dentro de la fortaleza más que dos o tres hombres armados, Egea y su asistenta. Héctor estará o no en función del momento dramático.

Final abierto

La Moira ha de ser consciente de que su principal preocupación no es el escenario en sí, sino el desarrollo de las relaciones entre los miembros de la Compañía, a medida que Anaxágoras y/o Casandra comiencen a intuir la identidad de "El León", o cualquier PJ sospeche de las verdaderas intenciones del aristócrata local.

La aparición del Dragón del Barranco o de la Harpía están completamente sujetas al desarrollo del drama entre los PJs y Héctor de Pella. De hecho, en cierta manera Héctor es casi un PJ, y las posibilidades de un *crescendo* dramático han de centrar la atención de La Moira más que los encuentros aleatorios con pastores, animales, soldados de Tebas, dragones o diosas. Casi todo se puede sacrificar en interés del drama.

Una noche, la fortaleza será visitada por una espantosa criatura, portadora de malos augurios: una Harpía, ser similar a un enorme buitre con el busto y la cabeza de una mujer repulsiva. La Harpía se plantará directamente delante de Héctor y con voz estridente le recuerda la vigencia de la maldición de Tártaro. Muerto de pánico, Héctor se dará cuenta del verdadero alcance de la venganza: ¡no sólo Casandra, sino cualquier mujer que se acerque al infortunado PNJ estará en peligro de muerte!

Es preferible que esta formidable aparición se produzca en presencia de algún PJ (¿la misma Casandra?, ¿el viejo amigo Anaxágoras? o, ¿cualquier otro PJ desconcertado?).

El aristócrata que ha contratado a nuestros PJs les estará esperando a la entrada misma de la ciudad, con media docena de acólitos armados. El hombre no será desleal con los PJs, y pagará religiosamente el precio estipulado; pero si nuestros héroes confirman sus sospechas de infidelidad conyugal, ordenará a sus hombres que degollen allí mismo a Héctor y Egea.

En el fondo, el aristócrata no pretende otra cosa (bien razonable, por cierto) que dilucidar si su esposa Egea ha sido realmente secuestrada o si, como dicen los rumores que circulan por la ciudad, se ha fugado con el bandolero. En cualquier caso, su propósito final es limpiar su honor. Si Egea le ha sido infiel será inflexible con ella y vengativo con Héctor, no tolerando la interposición de nadie.

Además del reparto de Puntos de Héroe contemplado por las reglas de *Oráculo*, sugiero el siguiente baremo adicional (a repartir entre los protagonistas): cumplir la misión encargada por el aristócrata +10; evitar su venganza sobre Héctor y/o Egea +20; realizar una acción bélica espectacular +8.

Aparte es preciso valorar atentamente las actitudes y acciones de Casandra y Anaxágoras, que podrían no ser contempladas en ninguna tabla pero ser merecedoras de recompensas especiales, por la abnegación, la amistad o la nobleza demostradas. Es necesario ser generoso con estos dos PJs, que serán difíciles de llevar por sus jugadores.

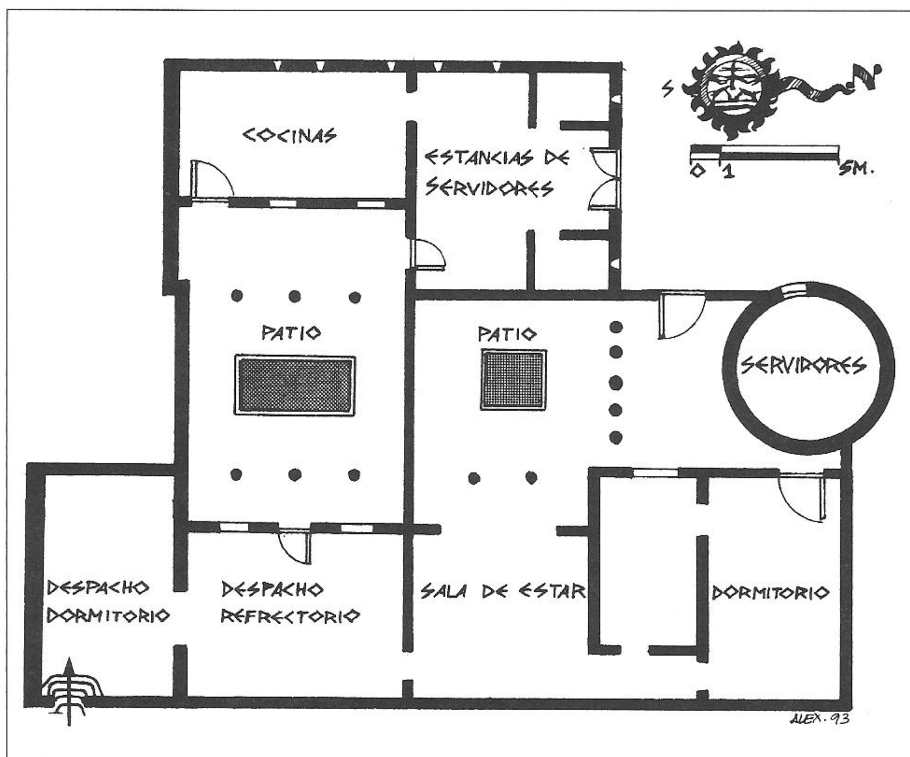
Bestiario de la aventura

Algunos de los personajes tienen o montan caballos, tal es el caso de Casandra, o el de los soldados de la caballería beócida.

Caballo promedio: Fuerza 15, Inteligencia 4, Agilidad 25, Velocidad 35, Constitución 24; Puntos de Golpe 24. En solitario luchará con 1D10; utilizado como montura por un jinete, bonifica con +2 la capacidad de combate de éste.

El Dragón del Barranco: Se trata más de un gran lagarto que de una bestia invencible, pero debe ser descrito por La Moira en términos tan espeluznantes como pueda. Fuerza 15, Inteligencia 15, Agilidad 26, Velocidad 23, Constitución 26; Puntos de golpe 22. Lucha con 1D10+1D6. Puntos de Héroe: consultar la tabla de seres fantásticos disminuidos, *Python*.

Hombre promedio de Héctor: Su rudo acento delatará su origen macedonio. Habilidad 16, Fuerza 17, Inteligencia 13, Agilidad 11, Velocidad 14, Constitución 21, Carisma 5, Sabiduría 9, Actitud 14, Intuición 10, Apariencia 10, Prestigio 2. Luchan con 1D10+1D6. No llevan ninguna armadura, y solamente alguno lleva casco o escudo ligero. Van armados con jabalinas







y espada, o con honda y espada; sólo alguno lleva lanza pesada.

Utilizando las mismas características promedio (excepto el Prestigio, que será 9), podemos describir también a los **soldados de la caballería de Tebas**. Su equipo es estándar para todos: dos jabalinas, espada larga de caballería, casco de jinete. Sin escudo ni armadura.

Hombre promedio del aristócrata local: Habilidad 11, Fuerza 24, Inteligencia 6, Agilidad 9, Velocidad 6, Constitución 18, Carisma 5, Sabiduría 3, Actitud 8, Intuición 8, Apariencia 9, Prestigio 9. Luchan con 1D10. No son guerreros profesionales, y llevan jabalina y espada; sin casco, armadura ni escudo.

El aristócrata: Un hombre viejo, de aspecto severo. Habilidad 23, Fuerza 3, Inteligencia 24, Agilidad 4, Velocidad 11, Constitución 11, Carisma 25, Sabiduría 25, Actitud 26, Intuición 21, Apariencia 7, Prestigio 20. Podría llamarse, por ejemplo, Anacreonte de Krisa.

Egea de Krisa: Una mujer atractiva y sensual, un poco ligera e irreflexiva. Habilidad 17, Fuerza 12, Inteligencia 10, Agilidad 20, Velocidad 8, Constitución 9, Carisma 8, Sabiduría 4, Actitud, Intuición 18, Apariencia 16, Prestigio 12.

Una partida de prueba

Se hizo una partida de prueba sobre la base original de este escenario con cinco jugadores. Además de los PJs de Casandra, Anaxágoras de Corinto y Pericles de Halicarnaso se contó con la intervención, como estrellas invitadas, de Ariadna de Tebas, sibila, una tierna adolescente que en sus crisis epilépticas es bombardeada por toda clase de visiones proféticas o mensajes divinos y de Leónidas de Atenas, un honesto guerrero al servicio del aristócrata de Krisa, que está al corriente de los rumores locales sobre la infidelidad de Egea pero desconoce el propósito final de su señor.

Leónidas no tiene ningún Oráculo premonitorio; en cambio, Ariadna visita Delfos y recibe el siguiente mensaje divino: Que no hable el hierro en nombre del amor; pero ¡cuidado! de amor también habla el traidor.

Los cinco esforzados héroes aceptan el encargo del aristócrata, pero antes buscan información entre la población local: Anaxágoras conversa con los ancianos que toman el sol en la ágora, Pericles se adentra en el barrio de las tabernas y Ariadna pasea sin rumbo por la población. Casandra se queda en el hostal, tensando el arco y afilando obsesivamente la espada. Leónidas descansa.

Temerosos de los espías de "El León de la Montaña", demoran 48 horas la partida, haciendo correr el rumor de que han abandonado la misión. El aristócrata se presta a colaborar, haciendo una nueva proclama en busca de aventureros.

La noche convenida nuestros héroes salen discretamente de Krisa, con provisiones para una semana que cargan en un asno juntamente con las corazas de los guerreros. No llevan ningún otro animal, aparte del caballo de guerra de Casandra, un excelente animal llamado Centurión, negro como la noche.

Durante la investigación por el pueblo, a La Moira se le escapa una información vital: uno de los bandidos, que fue capturado tiempo atrás, era macedonio. Durante el viaje la duda hace vacilar a Anaxágoras, y Pericles comienza a recelar de él. Casandra mantiene un mutismo hermético.

La intención de los PJs es atacar la montaña por los escarpados de la ladera sur. Temiendo una emboscada entre las colinas boscosas, dos de los guerreros se avanzan y descubren una partida de cinco bandoleros que avanza hacia ellos. La Compañía decide emboscarlos, pero la refulgencia de las armas los delata, y se entabla un breve pero feroz combate; todos los PNJs son abatidos o capturados, y nuestros héroes interrogan a los supervivientes con brutalidad. Al final, uno de ellos confiesa aterrorizado la identidad de "El León".

Algo en el grupo se ha envenenado con esta información. Esa noche, Anaxágoras aprovecha su turno de guardia para huir del campamento, y emprende una carrera de varias millas, enfundado en la armadura de combate, al encuentro de Héctor (digna emulación del mensajero de Marathon). La huida de Anaxágoras provocará el caos en la pequeña compañía: a pesar de su debilidad, provocada por el mortífero impacto de una jabalina, Casandra reacciona con la rapidez del rayo. Montada en Centurión se lanza en persecución de Anaxágoras.

Desconcertados y temiendo la traición, los otros tres PJs discuten acaloradamente: Leónidas es partidario de regresar al pueblo, ahora que conoce el número exacto de bandoleros gracias al interrogatorio (quedan diez), y reclutar un pequeño ejército. Pericles y Ariadna prefieren continuar solos. Finalmente liberan a los prisioneros, haciéndoles creer que regresan al pueblo, y deciden atacar la vertiente occidental de la montaña (la del dragón). Obviamente, el dragón los ataca. Presas del pánico, intentan una inútil escapada, pero Ariadna es pronto atrapada por el monstruo. Los dos guerreros se enfrentan por fin a la bestia y la matan, salvando a Ariadna. Cortan la cabeza de la bestia. El camino ya no tiene más estorbos, y llegan a la fortaleza por la tarde.

Mientras tanto, Casandra ha dado caza a Anaxágoras. Siguen unos minutos de tenso diálogo con las armas desenvainadas (En realidad, Casandra a duras penas se aguanta derecha sobre el caballo, pero se esfuerza por aparentar. Esfuerzo inútil: la sangre fresca empapa su *chiton*, y Anaxágoras sabe evaluarlo con precisión de profesional). Finalmente acuerdan avanzar juntos por el angosto río. A poca distancia del final del desfiladero, son rodeados por un grupo de partisanos de "El León". Anaxágoras se identifica y reclama hablar con *Héctor de Pella*. Desconcertados, los hombres de Héctor los escoltan hasta la fortaleza.

La sorpresa de Héctor no tiene límites cuando se reencuentra con su antiguo camarada de armas en aquel lugar remoto;

pero los dos amigos no tienen demasiado tiempo para hablar, porque Casandra, semiinconsciente y encogida sobre el caballo, pierde sus últimas fuerzas y resbala suavemente hacia el suelo. La sorpresa inicial de Héctor se transforma en espanto. La fortaleza entera se moviliza para atender a la amazona moribunda. Mientras la joven reposa, Héctor y Anaxágoras tienen todo un día para explicarse. El PJ convence a su amigo para que intente localizar a los otros aventureros y hablar con ellos.

Por su parte, éstos están ya observando la fortaleza a unos centenares de pasos de distancia. Están decididos a entrar como sea. Aquella misma noche, Pericles invoca a Ares ofreciéndole un sacrificio *para que la fuerza del dios repose en su brazo durante el combate que se acerca*. El dios, complacido, consiente. A continuación, los tres héroes se deslizan dentro de la fortaleza escalando la pared norte. Al mismo tiempo, Héctor recibe la visita de la Harpía; los gritos de espanto alarman a todos, y se produce un encuentro en el patio peristilado principal. Anaxágoras consigue calmar a Pericles y Ariadna, pero no a Leónidas, para el que Héctor sigue siendo un peligroso criminal. Héctor explica a todos su triste destino, recientemente recordado por la Harpía. Egea y Casandra permanecen mudas.

Entonces Pericles invoca a Ares por segunda vez, pidiéndole asistencia para deshacer la maldición de Tártaro. Ares acude, resplandeciendo con todas sus armas, pero se niega a acceder a la petición, ya que dice no ver motivos para oponerse a la justicia dictada por otro dios. Molesto con Pericles, le reclama imperiosamente *el combate que me habías prometido*, y le amenaza: *tienes 24 horas para ofrecerme este combate, sino, mi venganza será terrible*.

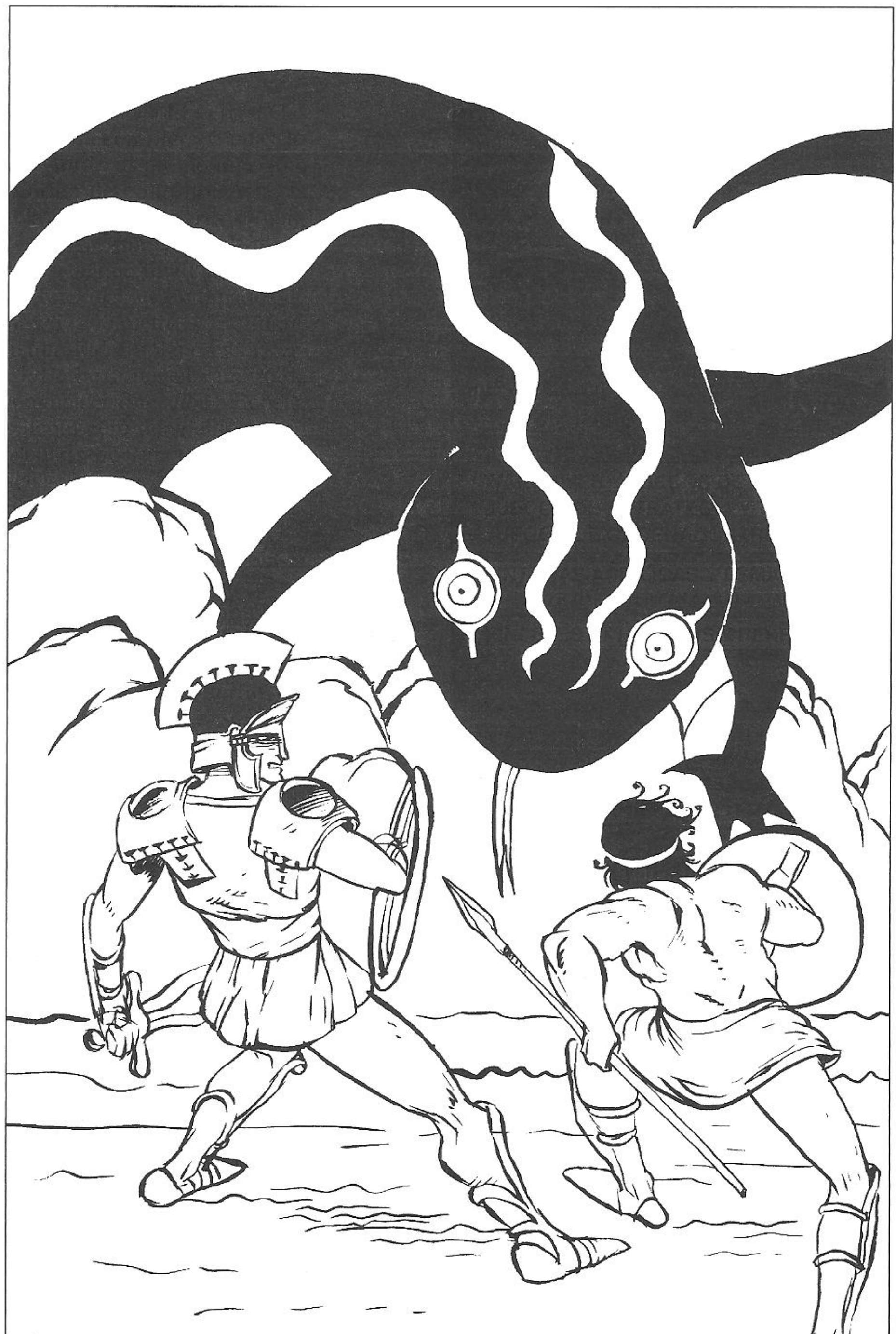
De golpe Héctor (La Moira, de hecho) entrevé una posibilidad de sacar del compromiso a los PJs; desaparece discretamente y reaparece minutos después armado hasta los dientes, retando a Pericles a un combate singular. La idea de Héctor es simple y directa: ¿Ares quiere ver sangre? Pues la tendrá, y en abundancia, Héctor confía en no sobrevivir al combate. Con su sacrificio, la maldición de Tártaro dejará de tener efecto sobre Egea y (sobre todo, pero esto no lo dice) Casandra.

Los dos héroes se plantan en el patio de armas, los pesados escudos enganchados al cuerpo, las lanzas alzadas por encima del hombro buscando el flanco del enemigo. Pericles se encomienda a Ares y embiste a Héctor con la esperanza de desequilibrarlo de una lanzada. Para sobresalto de todos, la lanza atraviesa escudo, armadura y tórax de Héctor con la facilidad de quien corta papel: "El León" se desploma en un solo asalto (normal, la lanza es propulsada con la fuerza de Pericles más la de Ares, ¡que es 900!).

Ariadna toma la iniciativa, y reclama imperiosamente un ara de sacrificios. Pericles trae la cabeza del dragón muerto y la ofrece a Escolapio, pidiéndole que salve la vida de Héctor. Escolapio acepta, pero recuerda a los PJs que la bestia que han matado era muy querida por Tártaro. *Ahora el dios no tiene un enemigo, sino seis*.

Los cinco aventureros vuelven a Krisa con Egea, y aseguran haber matado al criminal, testificando que Egea fue secuestrada contra su voluntad. El aristócrata no hará muchas preguntas, han salvado su honor y su esposa. Ya tiene bastante. La aventura acaba con los PJs preguntándose la forma de deshacer la cruel maldición de Tártaro.

Lastima del reparto de Puntos de Héroe. Algún PJ se quedó a las puertas del segundo nivel, tan sólo por culpa de las brutales torturas infligidas a los prisioneros...



GUINEA
HOBBIES

TFNO/FAX: (94) 469 16 45

* WARGAMES Y JUEGOS DE ROL. (Nacionales e Importación)
* JUEGOS DE ESTRATEGIA Y TEMÁTICOS
* JUEGOS DE ORDENADOR (Rol y Estrategia)

* PINTURAS ACRÍLICAS Y ESMALTE
  CITADEL/DECOART AMERICANA/VALLEJO/TAMIYA/HUMBROL/REVELL ETC.

* PINCELES EXTRAFINOS Y HERRAMIENTAS DE PRECISIÓN

* FIGURAS DE ROL Y FANTASÍA
  CITADEL/GRENADIER/MITHRIL/FANTASY FORGE/RAL PARTHA/BITUME/PHOENIX ETC.
* SOLDADOS DE PLOMO Y MINIATURAS MILITARES
  POSTE MILITARE/LE CIMIER/ANDREA/SKYTREX/ALMOND/METAL MODELS/ESCUADRON

* EDIFICIOS Y ELEMENTOS DE AMBIENTACIÓN
  ARBOLES MINIATURA/MUSGO/MALEZA Y HIERBA ARTIFICIAL/GRAVILLAS
  PASTA DE MODELAR TERRENOS/PEANAS DE MADERA ETC. (ESCALAS: 15/25/30/54 MM.)
* KITS NAVES ESPACIALES: ALIEN/STARWARS/STARTREK/BATMAN

* KITS FIGURAS FANTÁSTICAS SUPERGIGANTES:
  HELLRAISER/FREDDY KRUEGER/TERMINATOR/WEREWOLF/ELVIRA
  ROBOCOP/MARVEL SUPERHÉROES/STARWARS/ALIEN III

* KITS DE PLÁSTICO DE TODAS LAS MARCAS



GUINEA HOBBIES
Avdª BASAGOITI
64
48990 ALGORTA
VIZCAYA

**** SERVICIO A TODA ESPAÑA Y CANARIAS 24/48 HORAS ****

¡¡¡SOLICITA NUESTRO NUEVO CATÁLOGO 1993 YA!!!

ROLEMASTER

Alrededor del mundo en búsqueda de una canción

Coincidiendo con la salida a la calle de la tercera parte del reglamento, no queríamos dejar nuestras páginas huérfanas de uno de los juegos de rol más idolatrados. El módulo que os presentamos está diseñado por el club Almogàvers para ser jugado con Rolemaster en la Tierra Media, debiendo utilizar las extensiones Rolemaster I, II y III. La historia está situada en el Desierto de Harad (del que encontraréis referencias en El Señor de los Anillos y en el Manual de Personajes y de Campañas). En principio puede ser jugada por cualquier personaje, aunque parece aconsejable que haya algún bardo y algún elfo.

por Agustín Sánchez González

El punto de partida se producirá en Minas Tirith, en una plaza cuadrada en la cual se está representando por un grupo de actores una obra de teatro. Los PJs pueden haber visto carteles anunciando la obra como conmemoración de la coronación del rey. Los carteles anunciarán lo siguiente: "La Afamada y Reconocida Compañía del Rey, representará en la conmemoración de la vigésima coronación del Rey Aragorn, *El mejor senescal el rey* ". Si no es así, es fácil (+20) que les llegue algún rumor o noticia de tal acontecimiento (propaganda o callejeo) pues es la primera vez que el Rey asiste a un acontecimiento social desde su coronación, ya que todos esos años han trascurrido en numerosas y victoriosas campañas militares en el norte, este y sur. En todo caso basta que asistan al final de la representación, cuando se producirá el desgraciado incendio del escenario que obligará a evacuar la plaza y a la colaboración de las gentes para evitar que se extienda a las casas colindantes.

Si los personajes colaboran en la extinción serán testigos de una pelea entre los dos protagonistas de la obra. Primero empezarán a acusarse mutuamente de provocar el incendio para evitar el lucimiento en sus respectivos papeles y luego llegarán a las manos. Cuando los separen los PJs, esperemos que lo hagan, se presentarán como Tintantin y Aunlor y al instante comenzarán a atosigar a los PJs para que den su opinión y decidan quién es mejor actor. Solamente por medio de la diplomacia, difícil(-10), se podrá resolver la situación sin que se monte una nueva tangana, en la cual ahora se pueden ver involucrados los PJs y los demás actores de la compañía, formándose una verdadera batalla campal, que finalizará con todos los implicados en la prisión real acusados de provocar peleas. La pena, normalmente, consiste en dos días de cárcel, a pan y agua, o 2 mo; pero si hay algún nervioso que hace uso de las armas será condenado a 3 meses de prisión o 300 mo, de 1 a 5 años por herir a alguien y de 20 años a cadena perpetua por homicidio, sujetos a perdón real si se sirve en la Armada Real como boyista en las galeras. Todo ello se puede prever si alguien conoce la ley suficientemente, fácil(+20), y avisa a los PJs de las posibles consecuencias de sus actos.

Ya sea en la prisión o en cualquier otro sitio, estos dos singulares actores les harán diferentes propuestas con un mismo objetivo, que les acompañen en un viaje al sur de Gondor, al desierto de Harandor, en busca de una canción. Aunlor les ofrecerá a cada uno 100 mo por partir y 100 mo más cuando encuentre la canción. Tintanlin ofrece a cada uno 75 mo en la partida y luego 75 mo más. Todas las ofertas se harán en una subasta improvisada por los servicios de los PJs, en un ambiente de nuevo tenso y agresivo. Durante esta nueva discusión los PJs confirmarán que Aunlor es un humano arrogante, estúpido, egoísta y a veces cruel, mientras que Tintalin es un elfo educado, culto, tímido y pacífico. Aquí el Director debe obligar a los PJs a decidir por alguna de las ofertas según su alineamiento y no respecto a extrañas intuiciones, cada uno debe interpretar su personaje. La situación puede desembocar en un grupo unido a favor de uno o de otro, dividido entre ambos o a la espera de decidir en el momento oportuno.

El pasado de Tintalin y Aunlor

Tintalin es un elfo sindar de los Puertos Grises y es conocido en esa ciudad-reino como uno de los mejores bardos (nivel 15). Desde hace tiempo ha emprendido una gran búsqueda, encontrar y recopilar todos los fragmentos de la Ainulindalë, la Música de los Ainur, la Gran Música que los Valar compusieron y recrearon ante la presencia de Ilúvatar de forma que, sin saberlo, forjaron Arda y todo lo que en ello habita y se encuentra. Estos fragmentos dispersados





por toda Arda son un conocimiento de gran poder puesto que en su génesis se encuentra la Llama Imperecedera y la mayor creación de los Valar.

La pretensión de Tintalin consiste en recopilar la Ainulindalë y retornar a los Puertos Grises para convertirse en el mejor y en el primero de los bardos. Semejante ambición ha desencadenado el interés de otro personaje mucho más siniestro.

Aunlor es aparentemente un humano dunedain nacido en Minas Tirith, de profesión bardo (nivel 10). Sin embargo, realmente es un señor del caos (nivel 20), un demonio (Pale IV) que ha adoptado esta forma humanoide para poder buscar la Ainulindalë. Enviado de Melkor, desde el Abismo Negro, para recuperar los fragmentos de su amo, unificarlos y preparar el retorno de su amo corrompiendo los fragmentos de los otros Valar.

El viaje

El viaje se llevará a cabo en una de las caravanas de camellos que atraviesan Harondor. Los PJs que no sepan montar a camello pueden usar su habilidad de montar a la mitad y el máster debe tener en cuenta que son animales muy testarudos y estúpidos (-15 monta). Los gastos de la compra de los camellos y el viaje y la protección de la caravana corren a cuenta de los PNJs. El recorrido es el siguiente: cruce del Anduin hasta Osgiliath y el camino de Harad. La caravana la forman un número variable de camellos con viajantes y mercaderes, que se añaden y se separan durante toda la ruta. Su número, pues, oscila entre 100 y 200, formando una caravana de 500 a 1000 metros de longitud. Los peligros potenciales son variados durante los cuatro meses que dura la travesía del desierto. Primero, el clima con la insolación diurna y la congelación nocturna, evitable con los ropajes adecuados. Segundo, las tormentas de arena que pueden llevar a separarse de la caravana y a una muerte casi segura perdido en el desierto. Tercero, los encuentros desafortunados con serpientes que buscan el calor de los cuerpos de los PJs en la noche. Y cuarto, el pillaje de bandidos y traficantes de esclavos, que se resolverá con alguna pequeña escaramuza. Todos estos peligros sólo deben ser meros obstáculos, que creen ambiente y fuercen la imaginación de los PJs y solamente los fanfarrones y los poco inteligentes pueden dejarse la vida en ellos.

El oasis

Tras cuatro meses, la caravana llega al oasis de Al-Khan, un vergel de vegetación y agua. En el oasis se detienen todas las caravanas que transitan por la región, es el único punto de abastecimiento de agua en 150 km. Multitud de tribus haradrim se reúnen en este enclave y resulta difícil comprender como se entienden entre ellas pues hablan dialectos distintos, pero todas conocen el lenguaje del comercio. Las mercancías transportadas son muy variadas, pero predominan las especias como la mitra, el incienso, la sal; ricas telas de seda, lino y algodón ; y mercancías exóticas como piedras de dragón y fuertes alucinógenos. Todos los comerciantes son tremendamente charlatanes y simpáticos; los corrillos de gentes, las demostraciones y los ladronzuelos son abundantes.

A los PJs se les informará que deberán preguntar dónde se encuentra el Templo del Dios del Cielo. Así pues, si no poseen un nivel 10 de Haradaico que les permita comprender los diferentes dialectos, tendrán que ideárselas para obtener esa información. Varios métodos son posibles: mímica, señales o dibujo, hagan lo que hagan la primera reacción de los mercaderes será intentar venderles algo, sin hacerles caso, entrando en un diálogo de besugos interminable. Unicamente conseguirán centrar la atención de su interlocutor con una tirada de seducción, difícil(-10). También con mucha suerte, muy difícil(-20), podrán dar con alguien que hable oestron. En todo caso, todo el mundo se espantará ante tal pregunta y les dirán que están locos y que es muy peligroso, porque las tribus de las montañas son muy belicosas. Si insisten les dirán que deben dirigirse a unas montañas que están a dos días de viaje hacia el este.

El Templo del Dios del Cielo

Cuando ya estén próximos a las montañas, que tienen sus cumbres nevadas permanentemente, verán que delante suyo, a unos cientos de metros, cae algo del cielo y choca contra el suelo. Cuando se aproximen descubrirán un haradrim destrozado y muerto, evidentemente. Elucubraciones a parte, la ascensión resultará muy costosa, los PJs deberán resistir el mal de altura, difícil (-10), que les producirá vómitos, fiebre y debilidad general (-50), lo que les impedirá continuar durante varios días (1-5). En definitiva, no aparecerán por ningún lado los temidos montañeses, y seguirán avanzando sin problemas. La ascensión se llevará a cabo normalmente en tres días, el primero pasará sin problemas con un trepar de med.dificultad (0), el segundo muy difícil (-20) y el tercero extremadamente difícil (-30) debido a la acumulación de nieve. En la cumbre y entre las nubes, divisarán los restos ruinosos de una edificación, el Templo del Dios del Cielo. En su interior descubrirán multitud de habitaciones alargadas con tinajas y otros recipientes, son los almacenes, y en un patio interior otro edificio que sobresale por un extremo. Este contiene un patio enlosado con un pozo para las abluciones religiosas y a su alrededor multitud de pequeñas habitaciones cuadradas, las celdas de los monjes. En frente hay un pórtico que conduce a una amplia sala sin techo, en la cual hay tres escalones truncados, simulando una escalera que lleva al cielo. Si los PJs intentan subir por unas escaleras imaginarias se darán una buena torta contra el suelo. De la supuesta canción no encontrarán nada, sólo unas tablillas de arcilla en una habitación colindante. Están escritas en haradaico y tratan de la administración del templo y de plegarias religiosas. Pero además hallarán una que es la clave para ascender por las escaleras:

Suelo. Nada más.
Suelo. Nada menos.
Y que te baste con eso.
Y allá, al socaire de la frente,
la idea pura y en la idea pura
el mañana, la llave
-mañana- de lo eterno.



Suelo. Ni más ni menos.
Y que te baste con eso.
Porque en el suelo los pies hincados,
en los pies torso derecho,
en el torso la testa firme,
y allá, al socaire de la frente,
la idea pura y en la idea pura
el mañana, la llave
-mañana- de lo eterno.
Suelo. Ni más ni menos.
Y que te baste con eso.

Unicamente recitando este poema podrán ascender por la escalera hasta el cielo. Cuando lo hagan divisarán las montañas debajo suyo que se alejan rápidamente hasta que atraviesen una nube y se paren en un rellano nebuloso. Allí los sentidos del espacio y el tiempo son etéreos, todo es nebuloso e intangible. Tras caminar durante un rato impreciso dentro de la nube, se hallarán delante de cinco arcos nebulosos con un símbolo cada uno. Son puertas de alineamiento B, NB ,N ,NM ,M , cada PJ deberá de entrar por la suya. La forma de dictaminar la correcta se puede hacer mediante detecciones mágicas de alineamiento o con conocimiento de símbolos, difícil (-10), en la tabla general de maniobras estáticas. El máster debe exigir que sean tiradas ocultas y sus resultados, si no son muy buenos o muy malos, deben llevar a la confusión y la duda. Para los símbolos se pueden usar los incluidos en el RMI. A estas alturas, los dos PNJs les advertirán de que su decisión debe ser muy meditada y reflexionada pues puede traer grandes consecuencias y aconsejarán a sus respectivos partidarios que puerta deben elegir uno Bueno y el otro Maligno. Una vez dicho esto, ellos desaparecerán teletransportados por voluntad ajena. Todos los PJs que se equivoquen sufrirán un crítico de alteración física, la primera vez un A, la segunda un B, etc. Estas transformaciones delatarán la verdadera personalidad de cada personaje, convirtiéndose en un animal estereotipo: B = Aguila , BN = Cisne , N = Jilguero, NM = Cuervo , M = Murciélago. Si un personaje sufre una transformación total, será permanente y atravesará la nube perdiéndose en el cielo, teniendo conciencia de lo que fueron y también de lo que son. En total tienen que atravesar cuatro arcos y nunca la secuencia es la misma:

	B	NB	N	NM	M
Arcos	1	4	3	5	2
	2	3	4	1	5
	3	1	5	2	4
	4	5	2	3	1

Los que consigan llegar hasta el final se encontrarán ante un pavimento enlosado de 20x20, y en sus casillas dibujados todos los símbolos de los arcos. Al fondo un trono, con una gran águila dorada con sus alas desplegadas, de unos diez metros de altura. Presidiendo el trono se encontrará Tintalin, el bien, o Aunlor dependiendo del número de supervivientes. Si predominan los neutrales todo habrá sido inútil. El perdedor yacerá en el suelo inconsciente. Además a los lados del tablero hay dos grandes bloques de piedra blanca de dos cuerpos con multitud de orificios y tubos metálicos y de cristal, son dos grandes órganos mágicos.

Si gana Aunlor, desde el trono tocará una serie de botones a cada lado de los apoyabrazos y producirá la muerte más horrorosa posible de los partidarios del bien de forma inmediata, al tiempo que sonará una música brutal y destructiva.

Si gana Tintalin, comenzará a tocar el fragmento de Manwe y los partidarios del bien tendrán visiones de todas las creaciones de Manwe, de los Cielos, de las Aguilas... ; mientras que los del mal yacerán en el suelo inconscientes.

Para descender lo harán con una alfombra de plumas de aguila que permite volar a 135 m/turno durante 4 horas, dos veces al día.

Ultimas consideraciones

Todos los supervivientes ganan tantos niveles como arcos acertados, pero estos niveles sólo tendrán efecto en relación a tiradas de resistencia y a los niveles por profesión.

Personajes (ver tabla de personajes pregenerados del *Manual de Personajes y de Campañas*)

Bandidos (1-10). Guardabosques de nivel 5.
Ladrones. Ladrón de nivel 1.
Tintalin. Bardo de nivel 15.
Aunlor. Bardo de nivel 10 / Demonio, Pale IV. Lord Caótico, nivel 20 de Sorcerer. Si es necesario utilizará las listas del señor caótico (*RMIII*) para poseer demoníacamente a alguno de los PJs y convertirlo en Maligno.



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid

•

Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid



ROLEGAME

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



Tiendas



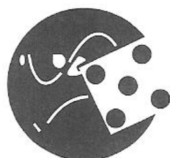
Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona



CENTRAL DE JOCS

◆

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53

•

Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona



EXCALIBUR

Principe de Vergara, 82
Tel. (91) 552 60 73
28006 Madrid

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona

JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES • ESTRATEGIA • ROL

A Q U E L A R R E

Prisionero en Argel

Esta aventura interactiva puede jugarse con cualquier tipo de Pj, siempre que no posea hechizos mágicos. Aunque está ambientada en los tiempos de Rinascita, puede jugarse perfectamente sin éste. Cuidado, las opciones son multiples, y puede haber doce finales diferentes. Dos puntualizaciones: a lo largo de la aventura, es posible que el Pj sea capturado por sus enemigos. Estos le confiscarán siempre todo el equipo, armas y armaduras que lleve. Por otra parte, si tras un combate un Pj elimina a un enemigo nada le impide apoderarse de su arma gastando una acción de combate.

por Ricard Ibáñez

En alta mar, junio de 1534.

Debido a cierta historia que prefieres olvidar, has tenido que salir precipitadamente de la ciudad de Valencia. En su momento, la vía de escape más rápida era embarcar en *El Brau*, una destartalada Coca que se dirije a Menorca cargada de aceite y pieles. En este momento te encuentras en cubierta, agarrado a la borda y disfrutando de la brisa marina, el sol radiante y los jodidos bamboleos de esta maldita cáscara de núez. Ve al 27.

1. Te escabulles hacia la bodega y te escondes en el rincón más seguro que encuentras. Ve a 28.

2. Tus compañeros, agotados por la dura jornada, están amodorrados en sus bancos y no se dan cuenta de tu fuga. Saltas al agua. Ve al 20.

3. Pierdes toda esperanza de escapar, y te adaptas rapidamente a tu nueva vida. Al cabo de unos años se te ofrece la oportunidad de obtener tu libertad si abrazas la fe de Mahoma. FIN.

4. Finalmente eres comprado por un anciano de aspecto venerable, acompañado de un par de individuos bastante fortachones, que te llevan practicamente a rastras hasta las ruinas de una vieja torre situada en las afueras de la ciudad. Sin darte explicaciones, se te arroja en el fondo de una celda en los sótanos de la misma. Ve a 41.

5. Haz tres tiradas de Seducción. Si pasas las tres ve a 31. En caso contrario ve a 54.

6. El vigía lanza el grito de ¡PIRATAS! Una nave musulmana se dirige como una flecha hacia vosotros, y sus marineros se preparan para abordaros. La tripulación del Brau se prepara para repeler el ataque. ¿Tu actuación en el abordaje será Valiente (8), Normal (49) o Cobarde (1)?

7. Tus compañeros te indican que habéis caído en manos de piratas berberiscos, y que vuestro destino no puede ser otro que ser vendidos como esclavos en el mercado de Argel. Ve a 26.

8. Cruzas tu acero contra un pirata. Te conviene despacharlo rápido, ya que en el 4º asalto de combate aparecen dos más:

Pirata 1:
FUE 12, AGI 15, HAB 13, RES 18, PER 10, COM 5, CUL 5
RR: 35% IRR: 65%
Arma: Cimitarra 45% (1D6+2)
Armadura: Carece

Pirata 2
FUE 10, AGI 12, HAB 13, RES 15, PER 7, COM 5, CUL 10
RR: 45% IRR: 55%
Arma: Cimitarra 35% (1D6+2)
Armadura: Carece

Pirata 3
FUE 18, AGI 6, HAB 10, RES 16, PER 7, COM 5, CUL 3
RR: 15% IRR: 85%
Arma: Hacha 35% (1D8+2+1D4)
Armadura: Carece

Si los vences ve a 37. Si deseas rendirte ves a 18.

9. Recuerdas que la construcción tiene forma de torre. Te encuentras en el sótano. Avanzas por lo que parece ser un pasadizo tallado en la roca viva (63) o subes las escaleras (69).

10. Saltas por la borda, cayendo estrepitosamente al agua. Haz una tirada por nadar. Si la pasas ve a 62, en caso contrario a 38. Si llevas armadura que impida nadar... te vas al fondo como un saco de plomo.

11. Eres encadenado a un remo. Te resignas a tu destino (52) o buscas la ocasión propicia para huir (29).

12. Ves como el viejo se ha desvanecido en el aire. Ganas 15 puntos de IRR. Ve al 69.

13. Los guardias entran cautelosamente en la celda. Se sorprenden algo al verte despierto, pero empuñan con firmeza sus armas y te obligan incluso a que les ayudes a acarrear los cuerpos de tus compañeros. Tus compañeros y tú sois llevados a una especie de jaula de madera enorme. Una vez has colocado a tus compañeros recibes un fuerte golpe en la cabeza que te deja inconsciente. Ve al 71.

14. Unas horas más tarde (en las que te das cuenta que, en efecto, la celda es a prueba de fugas) la puerta se abre, y un guardia de aspecto seboso os pasa algunas sucias escudillas con un caldo amarillento y algo de pan grisaceo. Tus compañeros se arrojan sobre ellas, y tú mismo estás hambriento. Lanzarse sobre el guardia no



parece aconsejable, pues hay varios más en el umbral de la puerta con las armas preparadas... ¿Tomas la sopa? Sí (56) o No (43).

15. Tus aproximaciones ofenden a la frígida esa, que exige a su padre que te convierta en eunuco, a ver si capado se te van las tonterías. Se te somete a esa sencilla operación a pesar de tus protestas. Ve a 3.

16. Sales corriendo de las ruinas de la torre. Parece que, de momento no te persiguen. Estas solo en territorio hostil, y posiblemente, para sobrevivir, tendrás que convertirte en salteador de caminos, pero estás libre al FIN.

17. El viajecito empieza a gustarte. Te sientes como nuevo. Adoptas tu mejor pose de marinero, y paseas la mirada por el horizonte... Tira por Otear. Si sacas la tirada ve al 53, si no al 6.

18. Los piratas te conducen a empujones junto a los otros y os encierran en la sentina. Ve a 7.

19. Llegas a una gruta natural profusamente iluminada con antorchas. Hay una gran pira a punto de ser encendida, una jaula de madera donde están dos de tus compañeros de celda inconscientes y una docena de personas con túnicas negras. haz una tirada de Discreción. Si la pasas ve a 70. En caso contrario, a 59.

20. Te lanzas al agua. Para alcanzar las costas sicilianas necesitas pasar tres tiradas de Nadar. Usa las reglas de la pág. 20 del manual. Si no te ahogas, llegas a la costa desnudo y exhausto, pero libre. FIN.

21. Estás una temporada cavilando la manera de regresar a tu patria. Por último llegas a la conclusión de que la única manera de escapar es seducir a la hijita de tu amo, una especie de vaca marina fea como un pecado y con una espantosa alitosis. Haz tres tiradas de Seducción con un bonus del 15% Si lo consigues, ve al 30. Si fallas aunque sea una de las tres, ve al 15.

22. Los tres guardias entran cautelosamente, pero al veros inconscientes a todos se confian, guardando las armas. Dos de ellos cargan con dos de tus compañeros y desaparecen por el corredor. El tercero se pone a orinar en un rincón. Lo atacas (35) o te lanzas hacia la puerta (68).

23. Te deslizas con tu improvisada cuerda por la ventana. Haz dos tiradas de Trepar con un bonus del 40% Si las pasas ve a 67. En caso contrario ve a 24.

24. Resbalas y caes, causándote 5D6 de daño. Si aún estás vivo eres recogido por los guardias del Cadí. Ve al 65.

25. ¿Tienes Apariencia 21 o más? Ve a 55. En caso contrario, ve a 4.

26. Tras unos días de travesía realmente infernal (hacinados en un rincón de la segunda bodega, sin comida y apenas bebida, y con los lamentos de dolor de tus compañeros heridos como hilo musical) el barco llega a Argel. Os hacen salir a cubierta (donde os ciega la luz del sol) y cargados de cadenas os dirigen al Mercado de Esclavos. La vigilancia es rigurosa, y te es imposible escapar, al menos por el momento. Llega el momento de tu venta. ¿Qué actitud adoptas?

Agresiva y arisca (39).

Servil y complaciente (40).

Indiferente y apático (4).

Si tu Pj es femenino, ve directamente a 25.

Si tu Pj es originario de la alta nobleza, ve directamente a 36.

27. Tira por Resistencia x 3. Si la pasas ve a 17, si no a 48.

28. La nave choca violentamente contra algo, la vieja madera cruje desconsoladoramente y arriba, en cubierta, solamente se oyen gritos, correteos, sonidos metálicos y algún estampido ocasional de arcabuz. Al cabo de poco rato todo ha terminado, y un par de negros gigantescos armados hasta los dientes te encuentran detrás de un tonel, encerrándote en la sentina junto con los supervivientes de la tripulación. Ve al 7.

29. Pasan varias semanas hasta que se presenta una buena ocasión para fugarte: Tu galera está muy cerca de las costas sicilianas, y un buen nadador (o un nadador desesperado) podría llegar hasta ellas... No obstante primero deberías librarte de tus cadenas. Para ello dispones de una diminuta espina. Haz una tiradas por Forzar Mecanismo. Si la pasas, ve al 51. Si no, te resulta imposible abrir los candados. Ve al 52.

30. Tras algunas tentativas consigues seducir al espantajo ese... Tu nuevo amor (que haría cualquier cosa por tí) se encarga de facilitarte la huida de la casa y un pasaje en un barco que te dejará por la noche frente las costas españolas. Eres libre, aunque has dado tu palabra de que volverás a buscar a tu amor (dudo que la cumplas) y la

experiencia te ha vuelto radicalmente Misógino (por no decir pitopáusico). FIN.

31. Consigues que tu amo se enamore sinceramente de ti. Tú eliges entre convertirte en su favorita (y disfrutar de una vida de lujos y refinamientos) o pedirle que te devuelva a tu patria cargada de regalos y riquezas. De un modo u otro, tu aventura termina aquí. FIN.

32. *Eunuco:*

FUE 10, AGI 8, HAB 13, RES 16, PER 12, COM 15, CUL 10
RR: 25% IRR: 75%
Armas: Hacha 40% (1D8+2)
Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)

Si la pelea dura más de 8 asaltos empiezan a sumarse a la pelea 1 guardia del palacio por asalto.

Guardia:

FUE 12, AGI 10, HAB 15, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 5
RR: 45% IRR: 55%
Armas: Cimitarra 65% (1D6+1D4+2)
Armadura: Cuero (Prot. 3)

Si en algún momento consigues verte libre de enemigos ve a 23. Puedes rendirte cuando quieras. Pasa entonces a 65.

33. Comes ávidamente la sopa. Haz una tirada por tu Resistencia x 1. Si la pasas ve al 43. En caso contrario, sientes una gran pesadez, y caes inconsciente junto a tus compañeros. Es evidente que la sopa estaba drogada. Ve al 71.

34. Cuando cae el último de los sectarios ves que te encuentras frente a frente con el vejete que te compró, el cual está haciendo determinados gestos con las manos. ¿Sales corriendo (45) o te lanzas contra él con tu arma en alto (58).

35. *Guardia obeso:*

FUE 8, AGI 8, HAB 13, RES 10, PER 12, COM 5, CUL 10
RR: 25% IRR: 75%
Armas: Daga 40% (2D3+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

En el primer asalto tienes un bonus de 75% (50% por estar de espaldas más 25% por atacar por sorpresa). Tu enemigo no te atacará, ya que deberá dar la vuelta y desenfundar su arma. A partir del segundo asalto, se resolverá el combate normal.

Si tardas más de 5 asaltos en eliminarlo llegan sus dos compañeros:

Guardias:

FUE 12, AGI 13, HAB 15, RES 14, PER 10, COM 5, CUL 5
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Cimitarra 45% (1D6+1D4+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Si en algún momento consigues verte libre de enemigos ve a 9. Puedes rendirte cuando quieras. Pasa entonces a 46.

36. Eres recluido en unas habitaciones especiales del palacio del gobernador de la ciudad. Gozas de ciertos privilegios, acordes con tu rango, pero estás estrechamente vigilado, por lo cual cualquier intento de fuga es imposible. Permanecerás gozando de esta hospitalidad forzada hasta que tu familia pague el cuantioso rescate que piden por tí. Solo entonces te dejarán libre. FIN.

37. En un momento de respiro, te das cuenta rapidamente que la batalla está perdida: La mayor parte de los marineros del Brau yacen muertos o heridos en la cubierta, salvo unos pocos que se han rendido a los piratas. Te rindes tú también (18) o saltas por la borda intentando huir (10).

38. Empiezas a chapotear y tragar agua. Los piratas te lanzan un cabo para que subas de nuevo a cubierta. Si no quieres ahogarte, deberás cogerlo. Subes de nuevo a bordo. Ve a 18.

39. Los posibles compradores quedan espantados ante tu actitud rebelde e insumisa. Disgustado al no poder sacar un buen precio de i, el mercader de esclavos termina vendiéndote a precio de saldo a una galera de guerra. Ve a 11.

40. Tu favorable actitud y tu juventud hace que el mercader de esclavos consiga por tí un buen precio. Eres comprado por un gordo comerciante, el cual te destina a tareas de servidumbre doméstica: servir la mesa, limpiar, hacer pequeñas tareas en el interior de la casa... no se te permite salir al exterior, y la mansión está bien vigilada por los guardias del mercader. Te resignas a tu suerte (ve a 3) o buscas la manera de escapar (21).

41. En la celda hay otros cinco esclavos. Hablas con alguno que entiende el castellano y descubres que todos han sido comprados recientemente. Hasta ahora, el único contacto con el exterior que han tenido es la escudilla de sopa repugnante que se les da diariamente. Ve al 14.

42. Notas un gusto extraño en la sopa, como si estubiera drogada. Te abstienes de tomarla (43) o la comes igual (33).

43. Tus compañeros de celda, que tomaron de la sopa, van cayendo inconscientes uno a uno. Al poco oyes que se abre nuevamente la puerta de la celda. Simulas estar inconsciente (22) o adoptas una actitud normal (13).

44. Intentas escapar del palacio del Cadí por las buenas. Cuentas para ello con un pequeño cuchillo de comedor (1D4 de daño) y algunas sábanas y prendas de ropa resistentes con las que has confeccionado una especie de cuerda. Haz una tirada de Suerte. Si la pasas ve a 23. En caso contrario, ve a 72.

45. Oyes una risita y un "Poff" a tu espalda. ¿Giras la cabeza? Sí (12) No (69).

46. Recibes un fuerte golpe en la cabeza. Ve a 71.

47. *Centinela.*

FUE 10, AGI 13, HAB 13, RES 12, PER 15, COM 5, CUL 5
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Cimitarra 55% (1D6+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

En el primer asalto tienes un bonus del 75% (50% por atacarle de espalda más 25% por la sorpresa). A partir del segundo turno el combate se desarrolla de forma normal. Si no eliminaste a los tres guardias, éstos aparecerán a partir del quinto asalto de combate. Puedes rendirte en cualquier momento (ve entonces a 46). Si lo vences, pasa a 16.

48. Empiezas a sentirte francamente mal. Las gachas que tomaste como desayuno empiezan a brincar en tu estómago buscando freneticamente una salida. Vomitas penosamente hasta la primera papilla y, muy enfermo, bajas a la bodega. Ve a 50.

49. Debes pelear contra un pirata:

Pirata:
FUE 12, AGI 12, HAB 13, RES 10, PER 17, COM 5, CUL 10
RR: 45% IRR: 55%
Arma: Cimitarra 40% (1D6+2)
Armadura: Carece

Si lo vences ve al 37. Si deseas rendirte ves a 18.

50. Al cabo de un buen rato de estar hecho un ovillo en el fondo de la bodega,



parece que te encuentras algo mejor. Oyes en cubierta bastante ajetreo, correteos y gritos. ¿Te asomas a ver qué pasa? (61) o te quedas tranquilamente dónde estás (28).

51. Finalmente, tus esfuerzos se ven recompensados ¡Libre! Haz una tirada de tu Suerte actual. Si la pasas ve al 2, si no al 57.

52. Te resignas a pasar el resto de tus días amarrado al remo de la galera. Quizá algún día tu nave sea capturada por los cristianos, y seas puesto en libertad. Hasta entonces, no obstante, esto es el FIN.

53. Distingues una embarcación en el horizonte. Es pequeña, ligera, y mucho más rápida que vosotros. Por cierto, jurarías que se dirige en línea recta hacia el Brau... Se lo comentas a un marinero que pasa por ahí (60) o pasas de todo y sigues tomando el sol (6).

54. Tus aproximaciones terminan aburriendo al Cadí, el cual te regala a un primo suyo, beduino en el desierto. Tus días transcurren en la incomoda tienda de tu nuevo amo, con arena en el pelo, en la comida, en el agua y en el cuerpo. FIN.

55. Gracias a tu belleza eres comprada por el Eunuco encargado del Harén de un joven (y bastante bien parecido) Cadí de la ciudad. ¿Te resignas a tu suerte (64) o intentas escapar (66).

56. Haz una tirada de Degustar. Si la pasas ve al 42, en caso contrario al 33.

57. Al liberarte, despiertas a tus compañeros de remo, los cuales empiezan a gritar para que los libres también a ellos. Ante sus gritos aparece el comitre con su látigo. Deberás enfrentarte a él si quieres escapar.

Comitre

FUE 17, AGI 8, HAB 13, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 6
RR: 65% IRR: 35%
Armas: Látigo 60% (1D4) Daga 40% (2D3)
Armadura: Carece

Si tardas más de 1D4 asaltos en librarte de él se suman a la pelea 13 marineros por asalto. Si deseas rendirte ve a 52

Marineros:
FUE 12, AGI 14, HAB 15, RES 10, PER 17, COM 5, CUL 5
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)
Armadura: Carece

No puedes arrojarte al agua mientras tengas algún enemigo peleando contigo. Si consigues saltar por la borda pasa al 20.

58. Antes de llegar a golpearle con tu espada el viejo lanza una carcajada y se desvanece en el aire. Ganas 15 puntos de IRR. No hay ninguna salida por este lado, así que tendrás que volver sobre tus pasos. Ve al 69.

59. Uno de los sectarios se gira y te descubre. Cargas contra ellos lanzando un grito.

Sectarios:

FUE 8, AGI 13, HAB 10, RES 12, PER 10, COM 5, CUL 15
RR: 05% IRR: 95%
Armas: Estilete 25% (1D3+1)
Armadura: Carece

Te atacan 11 sectarios. En el primer asalto combates con 1D4 de ellos, y 1D4 más se sumarán en cada asalto siguiente hasta completar su número. Los sectarios lucharán hasta la muerte, y no respetarán tu vida si intentas rendirte. Si consigues eliminarlos a todos pasa al 34.

60. El marinero te mira con indiferencia, se encoge de hombros, mira hacia donde le indicas, lanza un respingo y llama la atención del vigía. Ve a 6.

61. Algunos miembros de la tripulación han avistado una nave, y la observan inquietos. Ve al 6.

62. Te mantienes perfectamente en el agua... ¿Y ahora qué? Aparte de los dos barcos no hay nada más en mitad del mar. Aunque nada te impide nadar en cualquier dirección hasta cansarte (y ahogarte) lo más fácil es que aceptes el cabo que acaban de echarte los piratas y subas de nuevo a bordo. Ve al 18.

63. Si no te has enfrentado con los compañeros del guardia obeso, éstos aparecen ahora:

Guardias:

FUE 12, AGI 13, HAB 15, RES 14, PER 10, COM 5, CUL 5
RR: 50% IRR: 50%
Armas: Cimitarra 45% (1D6+1D4+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Si consigues librarte de ellos (o ya lo has hecho) ve al 19. Puedes rendirte en cualquier momento (46).

64. Poco a poco te vas adaptando a la ociosa y sensual vida del Harén. Hay destinos peores. FIN.

65. En castigo por tu intento de fuga eres sacada del harén y degradada a criada del palacio. Pasas el resto de tus días sacando brillo a las baldosas del suelo. FIN.

66. Tras mucho cavilar te das cuenta que solamente hay dos posibles vías de escape: Intentar enamorar de verdad a tu amo (5) o intentar escapar a la brava (44).

67. Llegas al suelo, libre por fin. Con tu físico y algunas joyas que te has llevado contigo no te costará mucho convencer a algún capitán de barco para que te conduzca hasta costas cristianas... FIN.

68. Das un salto y cierras la puerta, pasando la balda. Los golpes y gritos del gordo quedan apagados por el grosor de la madera de la puerta. Ve a 9.

69. Llegas al piso superior. Ante tí está la salida. Hay un tipo armado vigilando la puerta. Para su desgracia, está atento a los que quieran entrar, no a los que quieran salir. Lo atacas (47) o vuelves sobre tus pasos (63).

70. No te han visto. ¿Los atacas (59) o te escabulles por donde has venido (69).

71. Te despierta una vívida sensación de calor. Tus compañeros de celda y tú os encontraís colgando de una celda de madera encima de un gran fuego. Alrededor de él un grupo de diez bailarines desnudos danzan empuñando cada uno un afilado estilete. Si pasas una tirada de Conocimiento Mágico te darás cuenta que has sido comprado por un adorador del demonio Frimost, el cual está realizando un Aquelarre en el cual tú y tus compañeros vaís a ser quemados vivos. Tus aullidos de dolor se unen a los de los demás cuando las llamas devoran vuestras carnes... FIN.

72. Cuando intentas deslizarte con tu improvisada cuerda por una de las ventanas del palacio eres sorprendida por uno de los Eunucos guardianes del Harén. ¿Peleas contra él (32) o te rindes en el acto (65)?

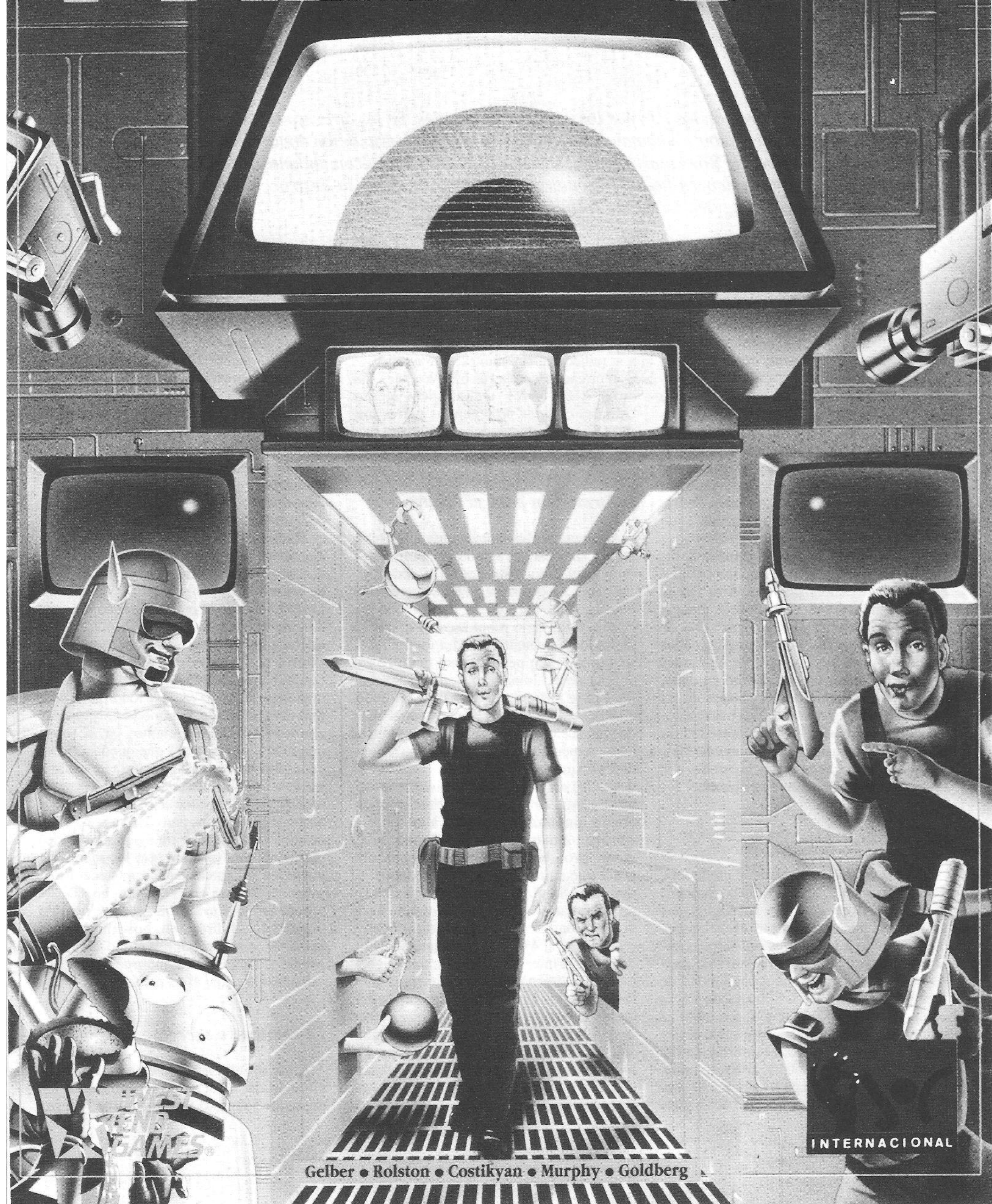
Recompensas

El Pj que consigua salir libre y con bien de esta aventura ganará 45 P.Ap, ¡¡¡y se los tendrá muy bien ganados, a fe mía!!!

EL JUEGO DE ROL DE HUMOR NEGRO EN UN FUTURO SOMBRIO

PARANOIA®

PARANOIA
PARANOIA





F A R W E S T

El precio de una amistad

Bienvenidos al salvaje mundo del Far West, donde las grandes praderas se extienden hasta donde se pierde la vista, y la vida de un hombre vale lo que una onza de plomo, un lugar en el que manda el más rápido, y en el que los cobardes no tienen cabida. Prepara tus revólveres y adéntrate en un mundo en el que la amistad es un bien escaso y, por lo tanto, muy preciado.

por Johnny Dos Pistolas

Esta aventura está pensada para un grupo de entre 3 y 5 jugadores razonablemente hábiles con las armas, y de profesiones que les permitan actuar ante la ley con una cierta ambigüedad. El módulo se inicia a través de una carta en la que se comentan una serie de desgracias familiares. El máster es totalmente libre de decidir si la misiva la recibe un PJ o un PNJ. En el caso de que la reciba un PJ, deberá irle dando información acerca de su pasado. El PJ receptor de la carta deberá tener una profesión poco respetuosa de la ley, o cuando menos, que le otorgue mala reputación (los ejemplos más claros serían cazarrecompensas, forajido, pistolero, rebelde o tahur, aunque si el máster se lo monta bien puede ser cualquier otra).

La carta

Uno de los personajes de la aventura, o un PNJ muy ligado a ellos (a decisión del máster, aunque mejor que sea un PJ) recibe una carta, enviada por una conocida del pueblo. En el caso de que la reciba un PNJ, éste no sabrá leer y se la dará a uno de los PJs para que se la lean (espero que todos tus PJs no sean analfabetos).

En la carta se le informa de que su madre ha muerto recientemente, y se le pide al receptor que acuda al entierro. También se le recuerda que no se presentó al entierro de su padre y que ya no tienen su rancho (noticias que el receptor de la misiva desconocía). Estas dos últimas novedades fueron comunicadas en una carta anterior que nunca llegó a su destino.

Si el receptor de la carta es un PNJ, hará el equipaje rápidamente y saldrá de viaje hacia su pueblo, no sin antes rogar encarecidamente a los PJs que le acompañen en honor a la amistad que les une. Si el receptor es un PJ supongo que la amistad, la curiosidad o la codicia (cierta mención a un rancho familiar) hará que los jugadores se pongan en camino.

TEXTO DE LA CARTA

......(nombre del receptor), te envío esta carta para comunicarte que tu querida madre ha muerto. He tenido noticias de que estabas cerca de aquí y por eso te escribo, con la esperanza de que acudas al entierro. Es lo menos que le debes, teniendo en cuenta el cariño que siempre te tuvo a pesar de la vida que llevas, y que además no viniste al entierro de tu padre.

Si llegas con tiempo y traes dinero podremos encargar un buen funeral para tu madre. Sino, tendrá que contentarse con el entierro que el municipio tenga a bien pagarle. Ultimamente no le han ido muy bien las cosas, sobre todo desde que murió tu padre y el señor Johnson se hizo cargo de vuestro rancho. Pero bueno, supongo que todo eso no te debe importar lo más mínimo, ya que te envié una carta explicándotelo y ni siquiera me contestaste.

Jane Thower

Recordando el pasado

El receptor de la carta (tanto PJ como PNJ) abandonó a su familia hace ya unos años para vivir su vida. Cuando dejó a sus progenitores, éstos poseían un próspero rancho, cruzado por el único río de la región. No es que fueran unos grandes terratenientes, pero sí que tenían un buen número de reses y las cosas les iban bastante bien. Sin embargo, el receptor de la carta era un bala perdida, que fue invitado por el sheriff Blackhorn a abandonar el pueblo en vista de los constantes altercados que provocaba, y la mala reputación que tenía entre los habitantes del lugar.

Su madre era una bellísima persona, muy caritativa, siempre dispuesta a ayudar a cualquiera que lo necesitase. Muy religiosa, nunca faltaba a misa, y siempre que podía dejaba algo en la colecta parroquial. Era una mujer de un gran carácter e iniciativa, que no se arrugaba ante las dificultades.

Respecto al padre, era un gran trabajador, que no descansaba hasta acabar la tarea que estuviese haciendo. Había conseguido sacar adelante el rancho con mucho esfuerzo, y estaba orgulloso de él. Su secreta aspiración es que su hijo continuara su obra, pero le salió un bala perdida. No era tan religioso como la madre, y además tenía un pequeño vicio: el alcohol. Era uno de los bebedores con más aguante de la región, y sus cogorzas solían ser monumentales. Sin embargo, siempre conseguía volver a casa montado en su vieja yegua, sin importar la cantidad de whisky que hubiera tomado. A diferencia de muchos de sus vecinos, el vicio del alcohol no llevaba implícita la pasión por el juego. En su vida jugó al póker (ni en sus peores borracheras), del que decía que era un juego para idiotas. A lo más que jugó en su vida fue

al burro. El hecho de que fuera un bromista empedernido le granjeó la simpatía de todo el pueblo.

El viaje

El grupo se halla a algo más de tres días de viaje a caballo de Yellowtown (pueblo amarillo, o haciendo una traducción más malévola, pueblo de cobardes). La carta llegará a su destino un miércoles por la noche, con lo cual, si los PJs salen el jueves por la mañana, llegarán a su destino a tiempo para el funeral.

Como es normal que antes de partir decidan hacer unas copas en el Saloon de turno, he aquí la correspondiente lista de rumores que los PJs podrían oír en ese antro de corrupción:

1. Frank Johnson, un personaje que llegó a Yellowtown hará unos 2 o 3 años (que casualidad, justo después que el receptor de la carta se fuera), es el más rico del lugar con su fábrica (el que comente esto no sabrá de que es la factoría). Este rumor es cierto.
2. Hay muchas caras nuevas en el pueblo, todas con un revólver en el cinto. Este rumor también es cierto.
3. El sheriff Blackhorn se ha vendido a Johnson (falso).
4. Hace 1 o 2 años hubo una epidemia de viruela en el pueblo (falso).
5. Si vais a Yellowtown no os olvidéis de visitar a Jane Thower, que es muy complaciente (falso, J. Thower es una gran beata).
6. Frank Johnson fabrica explosivos (cierto).
7. Frank Johnson está contratando pistoleros (cierto).
8. Hay una epidemia entre el ganado de la región que ya se ha cobrado numerosas reses (falso).

El primer día de viaje transcurre con total normalidad, para que los viajeros disfruten del viaje y puedan contemplar la pradera tranquilamente. Si no han conseguido rumores en el Saloon, o el máster quiere que consigan más, pueden encontrarse en el camino con un buhonero o un predicador errante, de los que podrán obtener alguno de los rumores listados con anterioridad, menos los números 4 y 8. Si decides que se encuentren con un buhonero, éste intentará venderles a los PJs un maravilloso whisky original de Kentucky (el maravilloso whisky provocará a los PJs un tremendo dolor de barriga y diarreas durante ese día, ya que no es más que un vulgar licor de patata bastante mal hecho). Si el encuentro es con un predicador, lo que intentará de los PJs es que le den unas limosnas para seguir con su obra, a cambio de unas estampitas de salmos.

El segundo día los PJs se encontrarán un carro parado en el camino, acosado por una pandilla de tipos con muy mala pinta. En el carro viajan los Schdmit, familia compuesta por padre, madre, 4 hijos de edades entre 10 y 3 años, y una hija de 18 años de muy buen ver. La pandilla que acosa a los Schdmit se compone de un número de forajidos igual al de los PJs+1, que van hacia Yellowtown contratados por Frank Johnson (FUE 14, DES 9, CONS 15, Cabalgar 60%, Esquivar 30%, Colt Sidehammer del 28 50%, Winchester del 44 35%). Los matones se mostraran arrogantes ante los PJs si éstos intentan que dejen en paz a la familia, y no desistirán fácilmente de su intención de violar a la jovencita y robar a los Schdmit (que os esperabais, esto es el



Salvaje Oeste, ¿no?). Si se llega a una situación de combate, se retirarán cuando su número de heridos sea 2 más que el de los PJs. Si esto ocurre en el primer asalto, antes de tener tiempo de desenfundar sus armas (fíjate que su destreza es bastante baja), desistirán de toda actitud violenta y huirán sin utilizar sus armas.

Los Schdmit viajan hacia Yellowtown donde tienen previsto establecerse. Tienen unos ahorros, y el señor Schdmit es un hábil barbero con algunas nociones de medicina, e intentará curar a los PJs heridos en el combate anterior (cosa que por supuesto conseguirá sin necesidad de efectuar la correspondiente tirada).

Berta Schdmit (tal es el nombre de la jovencita de 18 años) es una chica muy enamoradiza y fácilmente impresionable (+30 a cualquier intento de seducción por parte de los PJs). Sin embargo, es de firmes creencias católicas (en otras palabras, una estrecha).

La familia agradecerá la ayuda a sus benefactores, y tras invitarlos a comer, les sugerirá que hagan el viaje juntos, ya que su destino es el mismo, y la carreta no retrasará la marcha de los PJs. Si los PJs pasan de largo sin ayudar a los pobres colonos los matones conseguirán sus propósitos, sin molestar por el momento a los PJs, que seguirán su camino. Sin embargo, esa misma noche les asaltarán mientras duerman.

El tercer día del viaje los PJs (tanto si van solos como acompañados por la familia Schdmit) hallarán a un hombre tirado en medio del camino, con aspecto de estar bastante malherido. Contará que un grupo de hombres con aspecto de forajidos (a que no sabes quienes son...) le sorprendió, y tras apalizarlo, le robaron todo lo que tenía y le dejaron en medio del camino, creyéndole muerto. Si los PJs acabaron totalmente con el grupo de forajidos pagados por Frank Johnson, los asaltantes de este pobre hombre, que dice llamarse Richard McBain y ser vaquero, fueron cualquier otra cuadrilla de pistoleros igualmente pagada por el señor Johnson.

Si los PJs van acompañados por la familia, el señor Schdmit curará las heridas de McBain, como hizo con las de los PJs. El barbero explicará luego que las heridas no eran tan graves como parecían, y que en realidad no eran más que contusiones. Tres o cuatro días de reposo dejarán al señor McBain como nuevo. En realidad, nada es lo que parece en Richard McBain, que no es otra cosa que un ranger de Texas, que viene a investigar las actividades de Frank Johnson en Yellowtown (Richard McBain, FUE 16, DES 14, CONS 16, Cabalgar 70%, Conducir ganado 50%, Derecho 50%, Descubrir 60%, Esquivar 50%, Ver 60%, Colt Army 75%, Winchester 44 50%). El policía hará su trabajo por su cuenta, sin solicitar la ayuda de los PJs. Puede salir en ayuda de los jugadores si éstos se hallan en un apuro demasiado gordo, pero sólo si la aventura se acerca a su desenlace final, ya que debería revelar su identidad. Si los PJs viajan solos y no ayudan a Richard McBain, éste no aparecerá más en la aventura (ver La emboscada). Si viajan con los Schdmit, éstos no pasarán de largo. Ah, se me olvidaba, si ninguno de los PJs ha tenido éxito con sus intentos de seducción antes de que se encuentren al señor McBain, no hace falta que lo intenten más, ya que Berta quedará prendada del ranger.

El entierro

Los PJs llegarán a Yellowtown el domingo por la mañana, entre las 11 y las 12 (siempre y cuando hubieran iniciado su viaje el jueves por la mañana), justo a

tiempo para llegar al final del funeral. Si el receptor de la carta fue un PNJ, éste se irá directamente al cementerio, y no estaría mal que los PJs le acompañasen por amistad. Si el receptor fue un PJ, él verá si va directo al cementerio o se pasea un poco por el pueblo. El camposanto se halla en las afueras del pueblo, a una media hora a caballo.

En el cementerio está prácticamente toda la gente de Yellowtown, a excepción del barman, dos o tres borrachos, un mozo de las cuadras, algún viajero de paso, y Frank Johnson y sus hombres. La actitud de los presentes en el sepelio dejará bien a las claras que la fallecida era una persona querida y respetada por la comunidad. Asimismo, los presentes acogerán con respeto, pero con frialdad, al hijo de la fallecida y sus amigos, dada la reputación del primero.

Para los que se queden en el pueblo durante el funeral, éste estará prácticamente vacío. El único lugar donde puede haber un mínimo de animación es en el Saloon. Si algún PJ quiere, puede unirse a una partida de póker. Si los PJs no mataron a todo el grupo de forajidos que se encontraron durante el camino, hay un 20% de posibilidades de que haya alguno de ellos en el local (número de 1-6, o todos los supervivientes si el resultado de la tirada es superior al número de forajidos restante). Si se tiene intención de armar bronca, éste puede ser un momento apropiado, ya que el sheriff y sus ayudantes asisten al funeral.

La casa del banco

Si los PJs preguntan, ya sea en el entierro o en el pueblo, donde vivía la fallecida, les dirán que en una casa que hay en las afueras del pueblo. Hacia el mediodía se pasará por allí Jane Thower a llevarles un poco de comida, no por aprecio hacia ellos sino por aprecio hacia la muerta. Se pasará tanto si están los jugadores como si no. En la casa no hay más que una vieja mecedora, una mesa, 3 sillas, una vieja cama y un armario que contiene un vestido de invierno y una vieja biblia, recuerdo de su marido.

Jane Thower es la que pasó más tiempo con ella en los últimos años, y por lo tanto, es la más indicada para saciar la curiosidad del grupo. Les dirá que Katy (nombre de la muerta) vivió en extrema pobreza sus últimos meses. Sólo tenía dos vestidos, el del armario y otro de verano con el que la han enterrado. Tenía lo justo para ir tirando. La gente del pueblo quería ayudarla, pero como era muy orgullosa no aceptaba lo que ella llamaba limosnas. Así, cosía para ganarse la vida. Si le preguntan por el dinero que tenía que haber cobrado del rancho, Jane dirá que Katy nunca le habló de ese tema. Si le preguntan sobre cuándo fue la cesión del rancho, dirá que fue más o menos hace un año, cuando murió su marido. Jane también echará en cara al receptor de la carta el haberse olvidado de su madre, *"ella que siempre le quiso y le excusó por no escribirla. Estará muy ocupado, seguro, o el correo irá mal. Tejas es como una mujer, y me ha quitado a mi hijo, como decía ella siempre"*.

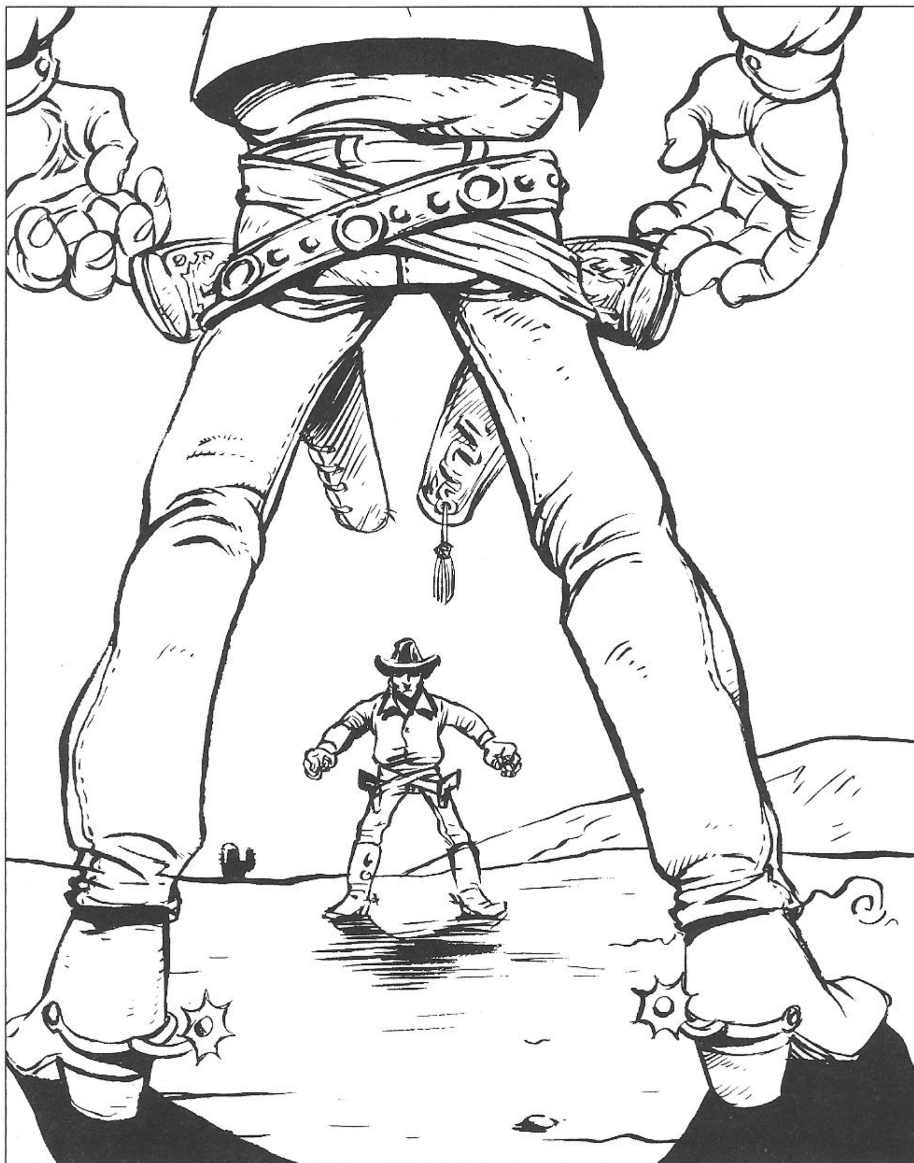
Jane Thower conoce la mala reputación del hijo de su amiga, pero no le negará ayuda, dentro de sus posibilidades, por gratitud hacia su amiga Katy. Por si a algún PJ le interesa, Jane es una joven rubia de entre 23 y 27 años (a gusto del máster), bastante agraciada y de buen corazón.

Saldando deudas

Una vez enterrada la madre, lo normal es pasarse por el pueblo a saldar las deudas que la muerta pudiera tener. Si el receptor de la carta es un PNJ, se le ocurrirá inmediatamente, tras asistir al funeral y visitar la casa de su madre. Si el receptor es un PJ, dale tiempo para que se le ocurra, y si no recuérdaselo por medio de un PNJ.

En el pueblo existen tres lugares para visitar y saldar cuentas: la casa del enterrador, el almacén de alimentos y el banco.

El enterrador les dirá que el entierro ya está pagado. La muerta le entregó hace tiempo una cantidad de dinero suficiente para pagarse un buen entierro, en previsión de cuando llegara el momento.





En el almacén, cuando le pregunten que le debía la muerta, el propietario les dirá que nada, y les abonará 4 $ y 50 centavos, a cuenta de unos vestidos que la fallecida le hizo a su mujer.

El banquero comentará al grupo que Katy no tenía cuenta con ellos desde hace una buena temporada, y les conminará a abandonar la casa de su propiedad, en la que residía la muerta, en un plazo prudencial de tiempo (2 o tres semanas de plazo, el tiempo necesario para hacer todos los papeleos y hacer las visitas de cortesía necesarias). Respecto al dinero de la venta del rancho familiar, les dirá que en su banco nunca se ingresó, y que no tiene ni idea de que cantidad fue pagada por él. Lo que si es cierto es que Frank Johnson tiene un título de propiedad absolutamente legítimo (que no es lo mismo que legal, mi querido máster), y que le otorga plenos derechos sobre la propiedad.

Respecto al banco, decir que se trata de un edificio de una planta, con dos dependencias. La principal, donde se hallan dos trabajadores atendiendo a los clientes y dos vigilantes armados con escopeta Daly Hammerless (60% de acierto), y el despacho de mister Jonathan Bean, el banquero, donde se halla la caja fuerte. En la habitación principal habrá unos 400 $ que manipulan los empleados, mientras el banquero guarda 4.300 $ más en la caja.

El Sheriff

Dan Blackhorn es el sheriff de Yellowtown desde unos diez o quince años atrás. Es una persona meticulosa en el cumplimiento de la ley, pero justo y amable. No le gusta emplear la violencia más que cuando no tiene otro remedio, ya que prefiere razonar y pensar antes que precipitarse. Siempre trató como se merecía al receptor de la carta, nunca le prejuzgó a pesar de su mala fama. Sin embargo, cuando el número de tumultos organizado por él fue excesivo, le conminó a abandonar el pueblo.

Su ayudante principal es harina de otro costal. Si hay dos palabras que le definan, son entusiasta e irreflexivo. Es de los que actúa antes de pensar, y aunque lo haga de buena fe, esa no es manera de proceder con un revólver entre las manos. No obstante, el sheriff Blackhorn lo controla bastante bien.

Además de estos dos personajes, el servicio de orden del pueblo se halla compuesto por dos vigilantes más.

El sheriff aprovechará la primera ocasión de que disponga después del entierro para hablar con el hijo de la fallecida y preguntarle por sus intenciones y si piensa estar mucho tiempo en Yellowtown. Y como no, le recordará que no busque jaleo en el pueblo. Si le preguntan por la muerte del marido de Katy y padre de nuestro protagonista, dirá que se desnucó al caer del caballo, cuando estaba muy borracho. Era una noche en la que estuvo jugando al póker con Frank Johnson, justo cuando perdió el rancho.

Frank Johnson

Frank Johnson es un ambicioso personaje llegado al pueblo hará unos dos años. En seguida se dio cuenta de que el mejor lugar para instalar su fábrica de explosivos era el rancho de nuestro protagonista, ya que lo atravesaba el río y así podía aprovechar la energía hidráulica. Sin embargo, a pesar de realizar una serie de ofertas no consiguió comprarlo, por lo que tramó un siniestro plan. Con la ayuda de su mano derecha, Pedro, y dos matones más, obligó al padre del receptor de la carta a firmar la transferencia de propiedad, y luego lo mataron, simulando una caída de la yegua.

El señor Johnson, además del rancho, posee una tienda en el pueblo, junto a las cuadras. Suele estar en ella casi todos los días excepto los domingos, entre las 8 de la mañana y las 7 de la tarde. El resto del tiempo estará en el rancho. Si el grupo va al rancho cuando el señor Johnson está en la tienda, encontrarán a su hijo, un joven sin demasiadas luces en la cabeza y bastante asustadizo. El joven no sabe nada de la maquinación de su padre, aunque sospecha que la transferencia de la propiedad no fue demasiado legal. Sin embargo, nunca dirá a nadie esto último. Si los PJs le presionan mucho, se pondrá muy nervioso y amenazará con llamar al sheriff para echarlos de sus tierras.

Mr Johnson es harina de otro costal. Frío y calculador, dirá que lamenta la forma como consiguió al rancho. El había hecho buenas ofertas, pero su anterior propietario decidió jugárselo al póker en un momento de ofuscación, y lo perdió. Tras el entierro del marido de Katy, él le había ofrecido a la buena mujer una suma respetable de dinero por el rancho, pero el orgullo de ésta le había impedido aceptar la cantidad. Para apoyar su versión cuenta con Pedro, que le es fiel como un perro faldero.

Frank Johnson:
FUE 10, DES 13, CONS 14, Cabalgar 40%, Conocimiento mineral 60%, Crédito 35%, Derecho 35%, Elocuencia 50%, Explosivos 75 %, Leer/escribir 60%, Regatear 25%, Soborno 25%, Rifle 30%, Rifle Remington de precisión 45%.

Philip Johnson (hijo del anterior):
FUE 12, DES 10, CONS 12, Cabalgar 40%, Conocimiento mineral 30%, Explosivos 40%, Leer/Escribir 35%, Colt Army 20%.

Pedro (mano derecha de F. Johnson):
FUE 13, DES 15, CONS 16, Cabalgar 65%, Esquivar 30%, Conducir ganado 25%, Derecho 30%, Explosivos 25%, Lanzar 40%, Colt Army 60%, Cuchillo 30%.

Matones: las mismas características que el grupo de forajidos del camino. Frank Johnson tiene contratados unos 15 o 20, de los cuales 1d6 están en la tienda de explosivos, 1d8 patrullando los alrededores del rancho y el resto en el pueblo, preferiblemente en el Saloon.

Acusados

Una vez que el grupo investigador haya empezado a hacer demasiadas preguntas en el pueblo, y sobre todo si han visitado al hijo de Mr. Johnson, éste se pondrá nervioso. Temeroso de que alguien, especialmente su hijo, se pueda ir de la lengua, decidirá actuar. Primero instará a sus matones para provocar a alguno de los PJs en el Saloon, y forzar un duelo. Por supuesto, el número de matones a la vista y de PJs ofendidos será el mismo, pero los matones tendrán a un tirador oculto en una habitación de la segunda planta del bar. Si esto falla, irá a ver al sheriff y le pedirá que detenga a los PJs por acoso y intento de extorsión. El sheriff irá a visitar al grupo, pero será justo en el momento en que el máster determine que alguno de los PJs no tiene coartada alguna (vaya casualidad...). Frank Johnson seguirá al representante de la ley y lo liquidará con su rifle. El cadáver del sheriff será encontrado 1d4 horas después.

El ayudante del sheriff, tras haber oído como el sheriff decía que iba a visitar al grupo, les culpará del asesinato, a uno de forma directa y al resto del grupo por complicidad. Por supuesto, Frank Johnson no hará nada para sacarlo de su error. Se dirigirá a detenerlo acompañado de un grupo el doble de numeroso que el grupo de aventureros. La mayoría de sus acompañantes serán matones de Frank Johnson, con ordenes de disparar a la primera oportunidad. Si el receptor de la carta fue un PNJ, se resistirá al arresto y desenfundará, para ser acribillado por los matones del industrial (dejemos que los PJs empiecen a jugar por su cuenta, que ya toca). El ayudante del sheriff contendrá a los matones y evitará que disparen sobre los PJs, a no ser que

éstos desenfunden y empiecen a disparar como locos. El defensor de la ley llevará a los PJs a la cárcel del pueblo.

Sherif Blackhorn (edad 54 años):
FUE 10, DES 12, CONS 13, Cabalgar 60%, Conocimiento del terreno 35%, Derecho 60%, Descubrir 40%, Esquivar 25%, Ver 25%, Colt Army 50%, Winchester 44 50%

Michael White
(ayudante principal del sheriff, 23 años):
FUE 14, DES 15, CONS 15, Cabalgar 70%, Conocimiento del terreno 25%, Derecho 35%, Descubrir 20%, Esquivar 35%, Colt Army 65%, Winchester 44 25%.

Vigilantes de la cárcel del pueblo (son 2):
FUE 12, DES 12, CONS 14, Cabalgar 35%, Derecho 25%, Esquivar 30%, Colt New Hammerless (escopeta) 50%.

Encerrados en la cárcel

Una vez detenidos, los PJs serán trasladados a la cárcel. No serán tratados con demasiada brutalidad, a pesar de ser sospechosos de haber liquidado al sheriff. En la calle, se empiezan a formar corrillos de gente, y el tumulto se va haciendo cada vez mayor. Entre los que más chillan está Frank Johnson, pidiendo el linchamiento de los personajes. Al cabo de 1d4 horas, todo el pueblo quiere que el linchamiento tenga lugar, y empezarán a tirar piedras y botellas por la ventana de la celda de tus jugadores. Si alguno de ellos se asoma, que tire por esquivar. Si falla, recibirá 1d6 de daño por el impacto de un objeto.

Los PJs siempre pueden intentar escapar. No obstante, antes de encerrarlos en la cárcel les han quitado todas sus armas y cualquier objeto susceptible de ser utilizado como tal (a criterio del máster). Si algún PJ intentó ocultar entre sus ropas algo antes de ser detenido, debe tirar ocultar, y si lo consigue, sus captores tirarán por Descubrir a un 20% de posibilidades. Si supera ambas tiradas, el PJ habrá introducido ese objeto en la celda en la que están todos encerrados. Si consiguen salir de su celda, la prisión tiene una puerta posterior por la que podrán salir. Si salen por la puerta principal, se encontrarán con toda la muchedumbre, que los reducirá en 1d8 asaltos. Después de reducirlos, intentarán lincharlos. Si los PJs han dejado fuera de combate al ayudante del sheriff, los vigilantes de la prisión no harán nada por impedirlo. Si Michael White no ha sido reducido, saldrá y llevará de nuevo a los PJ a su celda.

Otra opción de los PJs es intentar convencer a Michael White de que los traslade a otro pueblo cercano, ya que en éste no van a tener un juicio justo, amén del hecho de que el populacho podría asaltar la prisión. Para convencer al sheriff en funciones, deberán superar una tirada de elocuencia con un bono de +40%, ya que White es impetuoso, pero no tonto, y se da perfecta cuenta de la situación.

La emboscada

Si convencen a M. White de la necesidad del traslado, éste organizará las cosas para el siguiente amanecer. Saldrán por la puerta de atrás y subirá a los PJs a unos carros, después de encadenarles las manos, y unirlos con cadenas por parejas por los pies. Los PJs irán en un carro, escoltado por dos carros más. En cada carro irán el conductor y un acompañante con su escopeta New Hammerless (posibilidad de acierto 40%). M White irá montado a caballo.

Lo que el ayudante no sabe es que Frank Johnson está enterado del traslado y ha planeado una emboscada, de acuerdo con la gente que va en los carros. Va a intentar matar a los PJs y luego la gente de los carros tiene que decir que fueron atacados por la banda de los trasladados, pero que tras dura lucha consiguieron evitar la fuga. A una hora del pueblo hay un lugar donde el camino atraviesa el río por un puente de madera. El río circula por una zanja de 6 metros de ancho y 1 de hondo paralela al camino, por su izquierda, mientras que a la derecha del camino hay una pendiente rocosa no demasiado empinada. Llegado a ese punto, el personal de los carros dejará los carros y desaparecerá cruzando el puente. Al otro lado del río estará F. Johnson y sus hombres (el doble +1 de PJs, o 9, si la cantidad fuera inferior), junto con Pedro, su mano derecha. El ayudante del sheriff no sabe nada del complot, e intentará ayudar a los PJs, que tendrán un asalto para cubrirse antes de que empiece el tiroteo. Las rocas les darán un bono de protección del 20%, mientras que debajo del puente tendrán un 15%. Los emboscados también estarán cubiertos detrás de rocas y árboles, dándoles un bono de protección del 10%. M. White, en un intento de ayudarles, les lanzará 2 revólveres Colt Army y un cinto (total de 24 balas), y un rifle Winchester del 44, con el cargador lleno (15 balas). Acto seguido, caerá muerto por los disparos de F. Johnson.

Si los PJs se esconden debajo del puente, Frank Johnson ordenará que lo vuelen con dinamita. Si tienen éxito en su propósito, los PJs sufrirán un daño de 4d6+1.

La emboscada cesará con la muerte de todos los PJs, o cuando mueran el 50% de los matones o el 30% + Frank Johnson. Pedro, si sigue vivo (y procura que así sea), intentará huir. Si los PJs no consiguen dispararle en su huida (pobres de ellos como lo hagan), será capturado por Richard McBain (sí, el ranger de Texas, ya sé que aparece un poco tarde, pero más vale tarde que nunca), quien le hará confesar. Si huyen todos sus matones y Frank Johnson sigue vivo, mr Johnson también huirá. En lo sucesivo seguirá con su rutina habitual, pero el número de matones que lo acompañan se dobla, y contratará matones nuevos para reponer los que murieron en la emboscada.

Desenlace

Si Richard McBain consiguió detener a Pedro, no le busques los tres pies al gato. La aventura acaba en ese punto. El receptor de la carta recupera su rancho familiar y todos contentos. Si éste ha muerto, el rancho pasará al banco. Por supuesto, los PJs quedarán libres de toda sospecha y recibirán una recompensa de 100$ cada uno por la captura (vivo o muerto) del asesino de un sheriff.

Si Pedro y Frank Johnson mueren antes de hablar, nadie podrá librar a los PJs de las acusaciones que pesan sobre ellos, y serán buscados por asesinato. Haber pensado un poco antes de disparar, que la violencia no siempre lo resuelve todo.

Si Frank Johnson escapa de la emboscada, los PJs deberán conseguir capturarlo y hacerle hablar (que tal una tirada de tortura) para librarse de los cargos que pesan sobre ellos. Y si no lo consiguen, serán perseguidos por la ley el resto de su vida.

Mi querido máster, si quieres empaparte bien de la historia, puedes recurrir a una buena videoteca y visionar la película *Los 4 hijos de Katy Elder*, protagonizada por el inigualable John Wayne, en la que se basa esta aventura. Como después de leer el módulo no creo que tengas dudas, te recomiendo de todas maneras que veas la película porque vale la pena. Y si no, tú te lo pierdes.

La recompensa

Si los PJs ayudaron en el camino a los Schdmit y a Richard McBain: 10 puntos de experiencia.

Si los PJs salen vivos de la emboscada: 10 puntos de experiencia.

Si los PJs se libran de las acusaciones que pesan sobre ellos: 20 puntos de experiencia.



M I L I K K

Un puente lejano

Este módulo está ambientado en el hipotético (je,je) cuartel de un Regimiento Mixto de Ingenieros que consta de un Batallón de Zapadores y otro de Transmisiones situado en cualquier localidad del estado español que el árbitro desee. Los personajes de los jugadores pueden estar cumpliendo su servicio militar en el mismo o haber sido destinados a él con el fin de realizar un cursillo de Operador de Radio, etc... Los personajes de los jugadores formarán parte de la Compañía de Destinos, y se recomienda que ocupen alguno de los siguientes destinos o servicios, con el fin de que estén relativamente juntos: Furriel, Cabo Cuartel, Cuartelero y Oficinista de dicha Compañía. El árbitro puede añadir un segundo Cuartelero o un Ayudante de Oficinista si el número de jugadores que van a jugar el módulo es mayor de cuatro. Por si hacía falta recordarlo, las reglas de MILI KK, el juego de rol *aparecieron en el dossier del LIDER 33 (de nada).*

por Jordi Cabau

Hoy es un día muy especial. Es miércoles. Mañana jueves es fiesta y el coronel del regimiento ha dicho que, todos aquellos soldados libres de servicio que lo soliciten, tendrán un pase de fin de semana que abarque desde la mañana del jueves hasta la noche del domingo.

Evidentemente si esto se aplicase al pie de la letra el cuartel quedaría casi vacío, cosa que está dispuesto a impedir el capitán Morales (a) "el Maño", que está de Capitán de Cuartel ese día (y no está dispuesto a que se escaquee ningún soldado si él puede impedirlo).

El objetivo de los jugadores será evitar cualquiera de las movidas que habrán ese día en el cuartel (algunas de ellas promovidas por "el Maño") con el fin de que no les quiten el pase de fin de semana. Hay que resaltar una cosa: ese día amanece completamente nublado, amenazando constantemente una lluvia torrencial anunciada por el hombre del tiempo la noche anterior. Durante todo el día no sólo no lloverá si no que permanecerá nublado creando una sensación de agobio e inquietud en todo el personal militar que provocará algunas movidas más de lo habitual. Además, sobre las seis de la tarde, se deberán encender las luces del cuartel puesto que la luminosidad habrá descendido mucho, aumentando si cabe la sensación de opresión.

El capitán Morales se ha reunido esa mañana con tres de sus oficiales y suboficiales con los cuales tiene confianza, y que además comparten algunos rasgos (no los mejores) de su carácter. A continuación se detallan los sucesos (importantes o no) que suceden en el cuartel y sus inmediaciones ese día. Se adjunta también un esquema del cuartel para que el árbitro sepa dónde situar cada suceso.

07:00 Diana. Es arriada la bandera en el mástil sobre la puerta principal.

07:10 Formar ante la compañía y pase de lista. Se informa que a las ocho hay que estar formado ahí mismo con el traje de gimnasia.

07:25 Ir formados a desayunar.

07:30 Mientras los soldados desayunan los respectivos suboficiales de semana, acompañados por los cabos cuarteles, revisan las camas de los soldados para ver si alguno no la hecho y, si así es, arrestarle una tercera imaginaria.

07:30 a 8:00 Se realiza el cambio de guardia.

08:00 Formar vestidos con el traje de gimnasia y pase de lista.

08:15 a 09:00 Gimnasia en el patio de armas impartida por el sargento Villanueva (a) "el Chuarcheneguer". Este tiempo es aprovechado por los cabos cuartel y los cuarteleros salientes de servicio para desayunar y limpiar sus respectivas compañías, labor que en circunstancias normales hubieran hecho los soldados.

09:00 a 09:30 Tiempo para ducharse. Al soldado encargado de las duchas (que también ha hecho gimnasia, algo nuevo para él) no le ha dado tiempo a encender los calentadores, agua *muy fría*. En este momento los cabos cuartel y los cuarteleros entrantes toman posesión de su cargo, mientras que los salientes se visten para acudir a la instrucción.

09:30 Formar ante la compañía vestidos con el traje de faena, el chopo y las trinchas para practicar la instrucción en el patio de armas. Se pasa lista.

09:45 a 10:30 Instrucción de desfiles. El capitán Morales observará desde la puerta del cuerpo de guardia de oficiales las evoluciones de los soldados.

10:30 a 11:00 Hora del bocata. Se reparten en cada compañía los bocatas que el cabo cuartel ha ido a recoger a la cocina... siempre y cuando los abuelos hayan dejado algo. Se abre durante media hora el Hogar por si alguien quiere tomarse algo.

11:00 a 12:00 Vuelta al patio de armas: instrucción de movimientos a cargo de cabos y primeros. Si un Pj es una de ambas cosas tiene un 90% de probabilidades de que le toque dirigir un pelotón. El capitán Morales y sus colaboradores se pasearán entre los pelotones observando los ejercicios.

12:10 Los soldados que tengan un destino serán enviados al mismo, el resto será puesto a realizar la limpieza del regimiento (dicha limpieza se hace los sábados por la mañana, pero Morales la ha adelantado porque según él "el próximo sábado no habrá nadie para hacerla").

12:50 Morales se paseará por las compañías para ver si ha sido llevada a cabo la limpieza correspondiente arrestando, con o sin motivo, a unos cuantos soldados, cabos cuarteles y cuarteleros. Uno de sus trucos favoritos consiste en dejar caer disimuladamente una cerilla al suelo y luego descubrirla ante el horror del correspondiente cabo cuartel.

13:00 Fajina. Se abre el comedor de tropa. Morales ha ordenado que se eche un poco de aceite de oliva en el agua que se ha utilizado para lavar las bandejas que contienen la comida de los soldados para que, cuando alguno de éstos coja la suya del montón, se le caiga con gran estruendo... pudiéndole meter una tercera imaginaria, además de quitarle el pase de fin de semana. "El Maño" dejará a uno de sus colaboradores en el comedor para que se encargue de los "soldados torpes" mientras él se va a comer.

13:10 Se abre el Hogar del Soldado, por si alguien quiere tomarse un café después de comer.

14:00 Se cierra el comedor de tropa y el Hogar del Soldado.

14:00 a 15:00 Sobremesa. La mayoría de soldados están en sus literas descansando y haciendo la siesta, es el momento aprovechado por Morales para enviar a sus hombres por las compañías arrestando con más imaginarias a los soldados que estén echados encima de las literas con las botas puestas y tocando los edredones, así como a los que se las hayan quitado (la forma correcta es estar echado con una pierna a cada lado de la cama o con los pies apoyados en el suelo al lado de la cama). Los colegas de Morales se pasarán una segunda vez por cada compañía para pillar desprevenidos a los soldados que crean que, porque ya se han pasado, no volverán a hacerlo.

15:10 Formar y pasar lista. Los soldados con destino serán enviados al mismo y el resto serán enviados en formación a una charla moral que el pater dará en el comedor de tropa (por sugerencia de Morales).

18:00 La charla y el horario de permanencia en los destinos finalizan, los soldados deben presentarse en sus respectivas compañías con el fin de pasar alguna revista o hasta que suene el toque de paseo.

18:00 a 18:30 "El Maño" ordena que se hagan dos tipos de revista: de taquillas y de chopos ¡a la vez!, se pasará lista para pillar a los que intenten escaquearse y la revista será pasada por los suboficiales de semana.

18:30 Toque de paseo. Uno de los colegas de Morales está en el cuerpo de guardia de suboficiales pasando revista a los soldados que quieran salir de paseo (y no dejando salir al 95% de los mismos por los más diversos motivos: pelo largo, uniforme sucio, etc...).

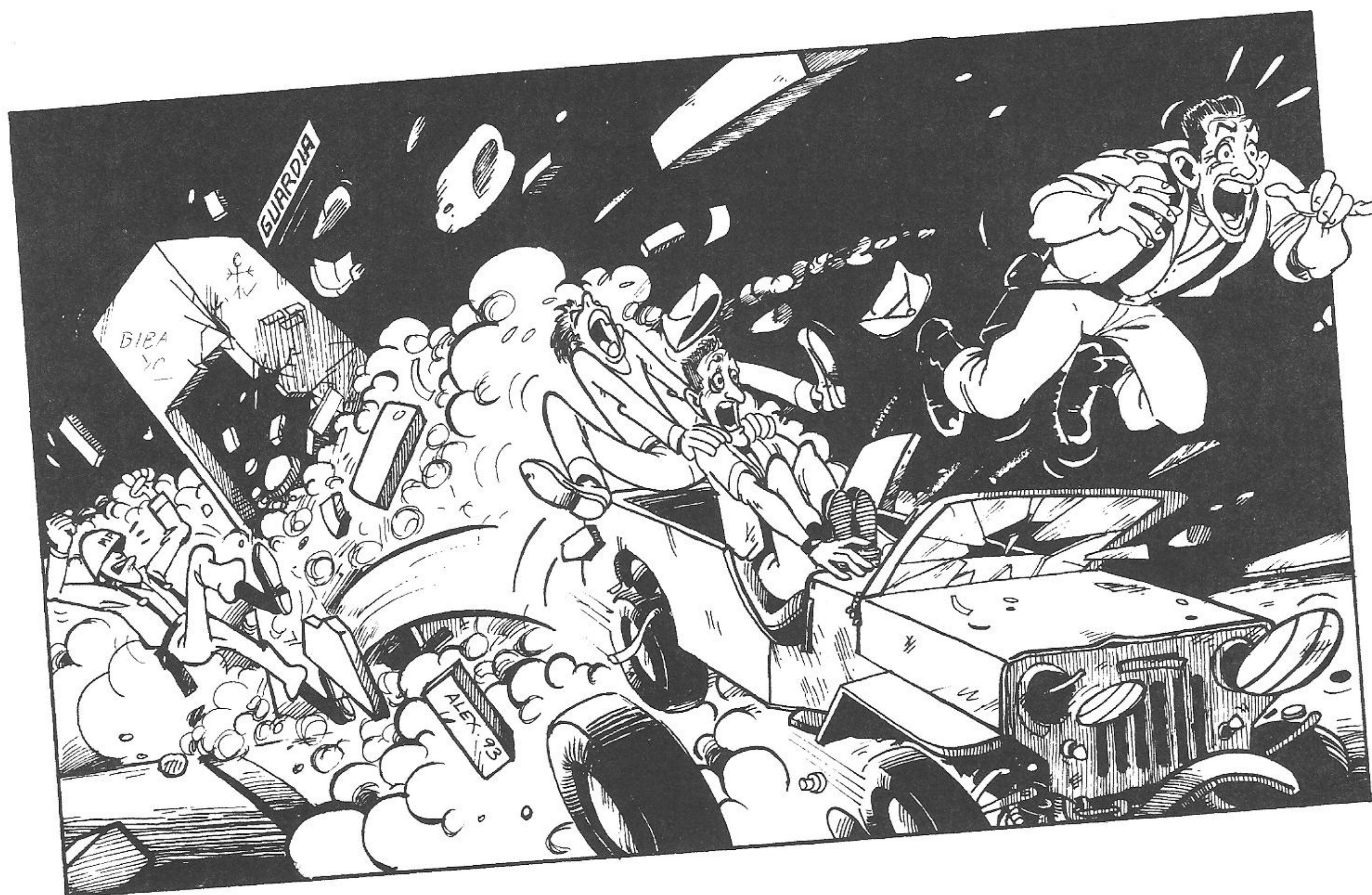
18:40 Se abre el Hogar del Soldado.

19:00 Toque de oración. Es arriada la bandera todo el mundo debe ponerse firmes y saludar mirando en dirección a la misma. "El Maño" se encargará de enviar a gente para que vigile el que nadie se salte dicha norma... y pobre del que lo haga.

19:05 a 19:30 *Movida* en los jardines del polvorín y puerta falsa.
En los talleres, y durante la hora de paseo, un soldado gaditano amigo de los personajes intentará enseñar a un paisano suyo (el cual nunca ha conducido un jeep) a conducir un 88. Darán varias vueltas con el vehículo a los jardines que hay sobre el polvorín, mientras el copiloto le explica al conductor los principios del doble embrague, la reductora, etc... Si algún personaje pasa por allí cuando conducen el jeep, le invitarán a dar un "paseo". Luego, confiándose un poco más, decidirán ir hasta la puerta falsa y volver. Al tercer intento el conductor se hará un lío con los pedales y acelerará en lugar de frenar... embistiendo (a 15 Km/h.) la garita metálica que hay junto a la puerta falsa y provocando que el soldado que se hallaba de guardia junto a ella (y que los ha estado observando aburridamente durante todo el tiempo) se tuerza una muñeca al saltar para apartarse cuando se volcaba la susodicha garita. Ambos soldados serán recompensados con un mes de calabozo.

19:10 a 19:45 *Movida* en el patio de armas y puerta principal.

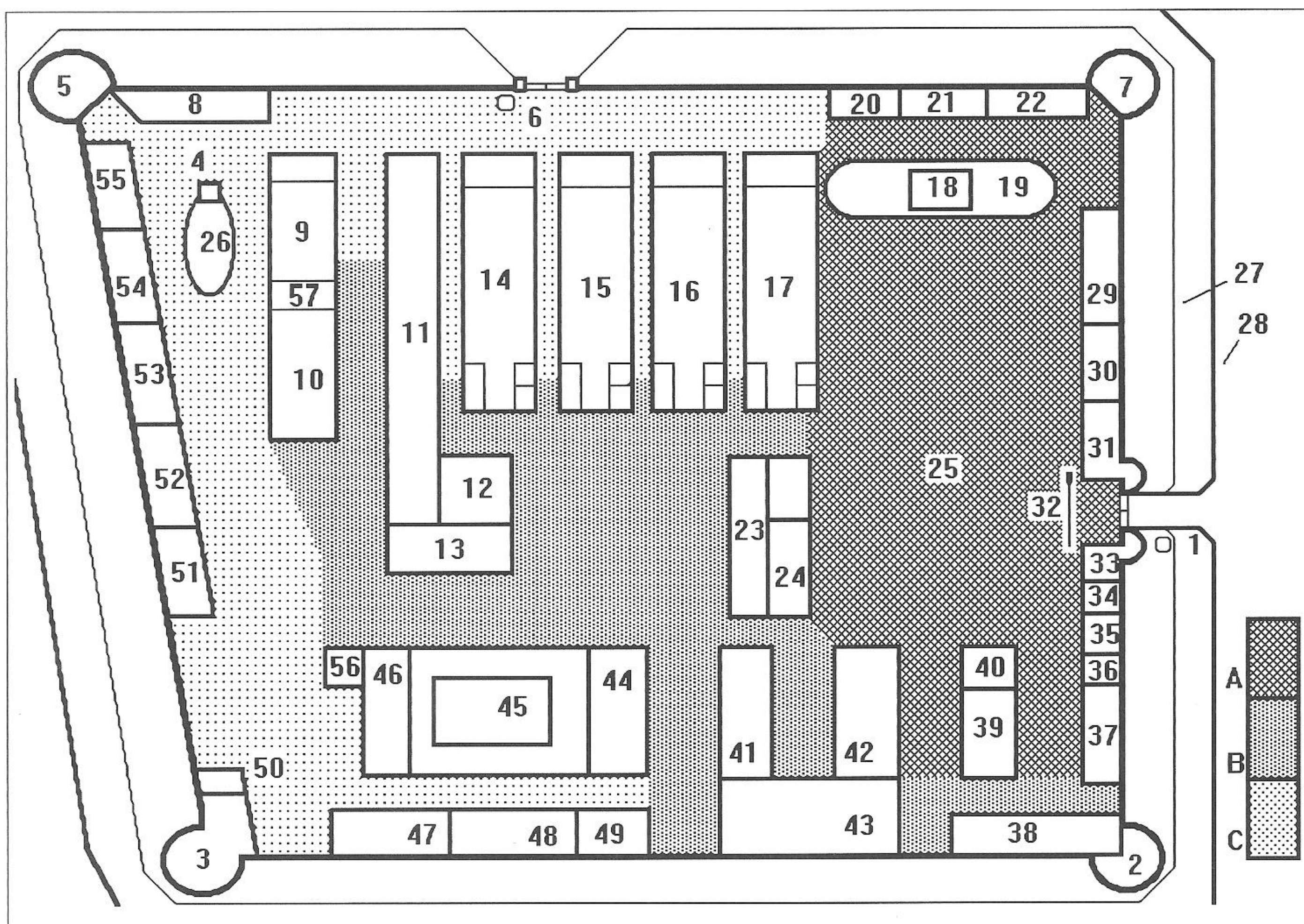




El soldado que se halla de puesto en la puerta principal es apedreado e insultado por un niño de doce años. El soldado pide ayuda a gritos y se presenta el sargento de la guardia acompañado por el cabo y seis soldados más. El niño los mantiene a raya a pedradas desde detrás del coche del coronel. Un intento por parte del sargento de acercarse al niño por sorpresa en plan comando ("Mirad y aprended, así lo hacen los de las COEs") fracasa estrepitosamente, resultando contusionado el sargento y arrestados cuatro soldados de la guardia por reírse. Una segunda maniobra, esta vez envolvente y dirigida por el teniente de la guardia, se ve coronada por el éxito, habiendo que lamentar sólo una baja: un soldado mordido por el niño. Mientras tanto un numeroso público militar se ha reunido en el patio de armas, frente a la puerta principal, observando el espectáculo de un niño de doce años manteniendo a raya a un teniente, un sargento, un cabo y seis soldados. Una vez reducido, el niño es llevado al cuerpo de guardia de oficiales y allí el teniente lo interroga para saber dónde están sus padres, el prisionero no sólo se niega a hablar si no que ataca al teniente (le pega una patada en el tobillo) y consigue huir, haciéndose fuerte en el jardín de la capilla (bien provisto de piedras) y estableciendo un perímetro de seguridad (hasta donde llegan las piedras). El público vuelve a reunirse en torno al niño, y diversos intentos de mediación llevados a cabo por el pater fracasan. Una nueva maniobra envolvente llevada a cabo por el teniente vuelve a dar resultado y el niño es llevado al cuerpo de guardia de nuevo; mientras, una mujer se presenta ante el cabo de la guardia y le pregunta si han visto a un niño de tal aspecto y vestido de tal forma (es él). La mujer es llevada ante el niño: es su madre, ella explica que, desde que un jeep militar atropelló al perro de su hijo éste no desaprovecha la oportunidad de apedrear, insultar y morder a cuantos hombres vestidos de verde se le ponen por delante.

19:40 a 20:10 *Movida* en la Compañía de Telefonía.
Un soldado de origen canario se emborracha y empieza a llamar a su madre en voz alta, el cabo cuartel (que es amigo suyo) le pide por favor que se calme y baje la voz, algunos soldados empiezan a maldecir su suerte por tener que quedarse ese fin de semana en el cuartel y empiezan a pegarles patadas a las taquillas y literas. "Chuarcheneguer" lo oye desde fuera de la compañía por una ventana y entra sigilosamente por la misma, arrestando a todos aquellos soldados que se encontraban en ese momento dentro de la compañía (y metiéndole un puro al cabo cuartel por no saber mantener el orden).

20:30 a 21:00 *Movida* en el Hogar del Soldado.
En el Hogar del Soldado un grupo de soldados que se hallan viendo un programa de aerobic en la televisión empiezan a aullar y gritar "¡Tía buena!", "¡Que poquito me queda!" y otras frases por el estilo. Los ánimos se calientan y empiezan a romper el cuello de las botellas de cerveza y beber directamente de las mismas, ensuciándolo todo. Un cabo 1º reenganchado informa al teniente de la guardia, el cual se persona en el lugar enviando a la prevención a todos los que se hallen presentes, salvo los soldados que se encargan del Hogar.



21:00 Apertura del comedor de tropa para la cena.

22:00 Se cierra el comedor de tropa

22:10 Se cierra el Hogar del Soldado.

22:30 Retreta. Los soldados libres de servicio acuden ante la compañía donde formarán para pasar lista y oír la lectura de los servicios del día siguiente.

22:30 a 22:45 *Movida* durante la retreta de la compañía.
Durante la retreta, pasada esa por el cabo 1º Requesens, que está de semana, un grupo de soldados de origen madrileño imitarán en voz baja su fortísimo acento catalán. Debido a que Requesens no es popular (ni siquiera entre sus paisanos) por su carácter ordenancista y reglamentario (de hecho es un gilipollas) otros soldados se sumarán a la broma, provocando las risas contenidas de sus compañeros. Lo que no saben éstos es que "el Maño" se pasea por detrás de las formaciones amparado en la oscuridad y fijándose en los rostros de los soldados que hacen más ruido para, cuando esté a punto de finalizar la retreta, señalarlos y arrestarles tres imaginarias a cada uno (además de la pérdida del pase de fin de semana).

23:00 Toque de silencio. Todo el mundo, salvo los que están de servicio, debe de estar en su litera. El cuartelero le pasa las trinchas con el machete al primera imaginaria.

00:30 a 01:40 *Movida* en *todo* el cuartel.
El imaginaria despierta a toda la compañía: un soldado de la guardia le ha avisado que el oficial de la guardia quiere que formen todos fuera tal y como están. El cabo cuartel (en calzoncillos) ordena salir a formar a todo el mundo (en idem), una vez fuera los personajes pueden observar que el resto de compañías han hecho lo mismo, por medio de rumores se enteran de que ha desaparecido de su puesto uno de los soldados de la guardia, que han registrado el cuartel y no lo han encontrado. El cabo cuartel pasará lista de todo el personal presente y la enviará al cuerpo de guardia. Después de media hora así formados, el soldado será hallado en el cuerpo de guardia durmiendo tranquilamente. Se trata del soldado Heredia (de raza gitana) que, después de haberse fumado dieciséis porros en el puesto, decidió que se iba a dormir. La bronca será fenomenal, pero el soldado alegará que tuvo un ataque de amnesia y no recuerda nada, siendo creído por el teniente de la guardia y enviado al botiquín para ser examinado (verídico).

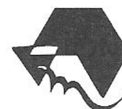
01:45 El primer imaginaria cambia las trinchas con el segundo, puesto que durante la movida no ha podido hacerlo (le tocaba entrar a la una).

03:00 El segundo imaginaria se cambia con el tercero.

05:00 El tercer imaginaria despierta al cuarto.

06:35 El cuarto imaginaria despierta a los soldados que les ha tocado guardia y cocina.

06:45 El cuarto imaginaria despierta al



cabo cuartel y devuelve sus trinchas al cuartelero.

07:00 Diana. Es arriada la bandera en el mástil sobre la puerta principal.

07:10 Formar ante la compañía y pase de lista. Se informa que, los soldados que hayan solicitado el pase de fin de semana, pueden ir a recogerlo a las diez en el cuerpo de guardia de suboficiales.

07:25 Ir formados a desayunar.

07:30 a 08:00 Se realiza el cambio de guardia, "El Maño" y sus colegas se van del cuartel.

08:00 Formar vestidos con el traje de faena y pase de lista.

08:00 a 09:00 Limpieza de las compañías a cargo de los soldados dirigidos por los respectivos cabos cuartel.

09:30 Los soldados forman ante sus compañías, los suboficiales de semana entrantes pasan revista a las mismas y dan el visto bueno, cambio de cabos cuartel, cuarteleros y suboficiales de semana.

09:40 Toque de paseo, se rompen filas, empieza un día festivo. Todos aquellos personajes que solicitasen el pase fin de semana pueden ir a buscarlo al cuerpo de guardia de suboficiales... depende del árbitro que lo encuentren allí o no.

El cuartel

Las zonas sombreadas definen tres niveles de probabilidades de encontrar un mando en ellas: A alta, B media, C baja.

1. Puerta principal. Puesto de guardia.
2. Torreón sudeste. Puesto de guardia.
3. Torreón del palomar. Puesto de guardia.
4. Entrada al polvorín. Puesto de Guardia.
5. Torreón del polvorín. Puesto de Guardia.
6. Puerta falsa. Puesto de Guardia.
7. Torreón del lavadero. Puesto de Guardia.
8. Garage.
9. Compañía de Destinos.
10. Plana Mayor de Transmisiones.
11. Almacén de material de zapadores.
12. Oficinas de vehículos.
13. Taller electrónica.
14. Compañía de Telefonía.
15. 2ª Compañía de Zapadores y Sección de Máquinas.
16. Plana Mayor de Zapadores.
17. 1ª Compañía de Zapadores.
18. Capilla.
19. Jardines de la capilla.
20. Imprenta.
21. Taller (vacío).
22. Taller de armería.
23. Botiquín.
24. Biblioteca.
25. Patio de armas.
26. Jardines sobre el búnker del polvorín.
27. Alambrada exterior.
28. Acera.
29. Residencia de suboficiales.
30. Bar de suboficiales.
31. Cuerpo de guardia de tropa y suboficiales.
32. Barrera.
33. Cuerpo de guardia de oficiales.
34. Sala de banderas.
35. Servicios de oficiales.
36. Bar de oficiales.
37. Oficinas del cuartel.
38. Nueva residencia de suboficiales (en construcción).
39. Almacén de material de transmisiones.
40. Oficinas de transmisiones.
41. Comedor de tropa.
42. Hogar del Soldado.
43. Cocina.
44. Vestuarios de la piscina.
45. Piscina.
46. Gradas.
47. Servicios de tropa.
48. Duchas de tropa.
49. Sala de calentadores.
50. Transformadores y equipo electrógeno.
51. Taller de carpintería.
52. Taller de vehículos.
53. Almacén de recambios de automóviles.
54. Taller de radio.
55. Taller de telefonía.
56. Emisora de radio.
57. Compañía de Radio (planta superior).

Personajes no Jugadores

Capitán Antonio Morales (a) "el Maño"
Velocidad: R
Ataque: Agobiar.
Músculo 3, Intuición 5, Cerebro 3, Personalidad 5, Educación 3.
Habilidades: Instruir C, Mando D, Manejo de Chopo C, Agobiar D, Conocimiento del Cuartel D, Detectar Escaqueo D, Escaqueo E, Maldecir E.

Sargento Diego Villanueva (a) "el Chuarcheneguer"
Velocidad: MR
Ataque: Ordenar (múltiplos de diez) flexiones.
Músculo 5, Intuición 5, Cerebro 1, Personalidad 4, Educación 3.
Habilidades: Artes Marciales E, Deportes D, Instruir C, Mando D, Marsialidá E, Detectar Escaqueo C.

Resto de Personajes
Tratar según el Bestiario
(ver LIDER 33).

S T A R W A R S

Misión de exploración

¿Quién sabe que se esconde en los confines del universo, más allá de los sistemas estelares conocidos y los planetas explorados? En cualquier lugar del espacio podemos hallar terribles enemigos, o tal vez valiosísimos aliados. Qué mejor que un grupo de PJs para ser enviados a explorar, ya sea como carne de cañón o como embajadores de paz. Aunque por supuesto puedes jugar esta aventura con tus personajes de siempre, en este módulo te proponemos que emplees los nuevos tipos de personaje que te ofrecíamos hace tiempo en un artículo de La Voz de su Máster. ¡Así os empujamos a emplear nuestras ayudas de juego!

por Carlos Alós

Esta es una aventura para *Star Wars* pensada para un grupo de dos a seis PJs. Aunque es fácil adaptarla para otros tipos de personajes, la aventura se ha diseñado suponiendo que entre los PJs hay un Desterrado Errante y un Técnico Innato, y es recomendable la presencia de un Empresario Arruinado y un Ex-Policía (personajes todos ellos aparecidos en LIDER 30 y desarrollados por el autor). Si se utilizan otros PJs, no es recomendable que ninguno de ellos sea del tipo ultra-violento (nada de Caza-recompensas, Mercs, Piratas y Forajidos), y es preferible que el grupo no posea nave propia (nada de Contrabandistas).

Tanto el Desterrado Errante como el Técnico Innato añadirán la habilidad Sensores en el apartado de Mecánica de sus hojas de personaje, y el árbitro deberá recomendarles que le dediquen algún dado (especialmente el Técnico Innato). Si otros PJs están relacionados con naves espaciales, también pueden añadirla. Esta habilidad sirve para manejar los sensores de las astronaves, que se utilizan para la exploración de planetas desde órbita, detección de naves, etc..

Es recomendable el uso de *La Guía de Star Wars* (aunque no indispensable).

La misión

Los PJs se encuentran desde hace meses en una base rebelde en el Cinturón de Asteroides de Kor-Dranak, un sistema estelar alejado de todas las rutas comerciales. Hace relativamente poco que se han unido a la Rebelión, y tan sólo han realizado misiones de poca monta. Se conocen entre sí, pero no muy a fondo.

Ahora, la Comandante rebelde de la base, Freia Dalmarin, les ha convocado a todos en la sala de reuniones. Tras unos minutos de tensa espera, la Comandante entra en la sala seguida de dos guardaespaldas armados con blásters pesados. Tras tomar asiento, se dirige a los PJs:

"Señores, ya llevan ustedes suficiente tiempo haraganeando por la base. Es hora de que empiecen a demostrar de que son capaces.

Voy a asignarles su primera misión de importancia. No es realmente nada complicado, pero puede implicar cierta dosis de riesgo.

Se trata de lo siguiente: hace unos meses, una de nuestras naves entró en un sistema estelar que según nuestros registros aún no ha sido explorado... y fue atacada por cazas de diseño desconocido, ni imperiales ni rebeldes.

Su misión es sencilla: explorar ese sistema, el DG-552, y determinar la procedencia de esos cazas. Si existe una civilización autóctona con tecnología espacial, deberán contactar con ella y atraerla del lado de la Alianza. Si es hostil, deberán asegurarse que al menos es también hostil al Imperio.

Por encima de todo, tengan presente que si tal civilización existe, su misión será puramente diplomática: no inicien hostilidades de ningún tipo con ella.

Se les facilitará una nave y los planes de vuelo actualizados para alcanzar DG-552 en sólo seis días. En cuanto hayan completado su investigación y, en su caso, hayan contactado con la hipotética civilización, vuelvan."

Dicho esto, Freia se irá mientras uno de sus guardaespaldas acompañará a los PJs a su nueva nave. Naturalmente, la perspectiva de encontrar una supuesta civilización aislada debería atraer fuertemente al Desterrado Errante.

La verdad

El sistema CG-552 no posee ninguna civilización autóctona. Lo que hay es una base pirata altamente avanzada, que lleva cerca de un año trabajando en un nuevo tipo de caza. El diseño está prácticamente terminado, y los piratas están planeando todo tipo de incursiones, tanto contra el Imperio como contra los rebeldes. No existe ninguna posibilidad de atraer a los piratas al lado del Imperio, ni de la Alianza. Los piratas atacarán a cualquiera que entre en CG-552.

El nuevo caza construido por los piratas (bautizado por ellos como "Sanguinario") puede verse en el Apéndice I, al final de este módulo.

Una nave imperial también fue atacada hace poco en DG-552, y el Imperio ha tenido la misma reacción que los rebeldes: ha enviado una nave de exploración, una Fragata Ligera (basada en el diseño de la Fragata Aduanera; de hecho, se le parece exteriormente) de nombre "Invencible", que puede verse también en el Apéndice I.

La nave

La nave que la Alianza "presta"a los PJs es un Carguero Ligero modificado, el "Flecha", que puede verse en el Apéndice I.

Casualmente, el Técnico Innato ha pasado las últimas 4 semanas trabajando en esta nave, que cuando llegó era casi un montón de chatarra, y ha hecho uso de toda su habilidad no sólo para repararla, sino para conseguir algo más. Por ello, conoce perfectamente la nave y sabe de que es capaz. Naturalmente, le tiene un gran cariño a esta nave.

El viaje hasta DG-552 será tranquilo y sin problemas.



La llegada

Una vez en el sistema DG-552, los monitores mostrarán la presencia de una estrella tipo G con 2 planetas interiores, un cinturón de asteroides, dos gigantes de gas (uno pequeño y otro grande) con un número indeterminado de satélites, y un planeta exterior. No se detectan naves ni señales espaciales.

A partir de este punto, corresponde a los PJs decidir sobre su destino. El árbitro puede indicarles que para obtener datos sobre un planeta determinado es necesario situarse en órbita a él o, mejor aún, aterrizar.

A continuación se dan una serie de descripciones de los mundos del sistema, y una tabla de encuentros espaciales. Cada vez que la nave de los PJs realice un viaje espacial de un mundo a otro, debe hacerse una tirada en esta tabla.

Sin que los PJs lo sepan, la Fragata "Invencible" se encuentra realizando una exploración preliminar del sistema. Los piratas, que tienen su base en uno de los satélites del gigante de gas mayor, siguen realizando vuelos de prueba de sus nuevos cazas además de algunas patrullas rutinarias.

El sistema DG-552

El sistema es el siguiente (se listan las órbitas a partir de la más cercana a la estrella):

0. Estrella tipo G
1. Planeta rocoso. Muy altas temperaturas (inhabitable).
2. Planeta desierto. Deshabitado.
3. Cinturón de Asteroides.
4. Gigante de gas pequeño. 5 satélites pequeños, un anillo.
5. Gigante de gas mayor. 12 satélites pequeños, 3 grandes.
6. Planeta helado. Deshabitado.

Para obtener información de un planeta u otro cuerpo celeste desde su órbita, utilizando los instrumentos de la nave, debe utilizarse la habilidad Sensores. El árbitro pedirá una tirada de Sensores, sin informar de la dificultad requerida, y suministrará información de acuerdo con la dificultad que se haya superado según se indica en cada apartado. Si la tirada no suministra ninguna información, los PJs deberán perder el tiempo haciendo una nueva tirada (y el árbitro hará una tirada suplementaria en la tabla de encuentros). Más allá de tres intentos fallidos, los datos son tan contradictorios que los PJs no saben ya como interpretarlos.

* *Planeta interior-uno (rocoso):*
Este mundo es esencialmente una roca. Su cercanía a la estrella se une al efecto invernadero de su densa atmósfera para producir temperaturas altísimas. Apenas los PJs se sitúen en órbita los sensores demostrarán (con una tirada Fácil) que es totalmente imposible aterrizar. El mundo es claramente inhabitable.

* *Planeta interior-dos (desierto):*
La mayor parte de la superficie de este mundo está ocupada por un inmenso desierto (tirada Muy Fácil). No hay océanos, y la concentración de agua en la atmósfera es baja. A pesar de ello, con una tirada Moderada los sensores indican que la atmósfera es respirable, probablemente debido a la presencia de vida vegetal de algún tipo. Si la tirada supera el nivel Difícil, los PJs detectarán algunas concentraciones que bien podrían ser ciudades. Esta hipótesis será confirmada por una observación más atenta.



El planeta está habitado por una raza primitiva, los Dirinak, unos seres cuya biología se basa en el número 3 en lugar del 2: poseen un cuerpo con tres extremidades inferiores (piernas), 3 superiores (brazos) con "manos" de tres dedos cada una, y una cabeza con una boca y tres ojos en triángulo. Toda la fauna nativa se basa en este tipo de morfología.

Los Dirinaks son bastante primitivos, pero en modo alguno estúpidos. Sus ciudades son de adobe, y utilizan bestias nativas para el transporte. Se dedican a la ganadería y la agricultura en las pocas zonas del planeta que no son absolutamente desérticas.

Si los PJs aterrizan, no tardarán mucho en darse cuenta de que la cultura de esta raza no puede haber producido naves espaciales. El árbitro conducirá el encuentro como le parezca más apropiado. Las posi-

bles reacciones de los Dirinaks al ver aterrizar una nave y/o seres tan extraños como los PJs incluyen desde el ataque a la adoración, pasando por la simple curiosidad. El árbitro no debe olvidar que esta raza es desconocida y por tanto todo posible contacto con ellos será difícil (por señas, etc..). Además, nadie sabe nada sobre esta raza (no importa las tiradas de Conocimientos que pasen los PJs).

Las características de un Dirinak típico son las siguientes, excluyendo (por supuesto) todas las habilidades que representen una tecnología no primitiva (Blásters, Pilotaje, etc..):
Destreza: 4D
Conocimientos: 2D (restringidos a su planeta)
Mecánica: 3D (sólo Cabalgar, Conducir carretas, etc..)
Percepción: 3D
Fortaleza: 4D
Técnica: 2D (sólo Medicina primitiva, Carpintería, etc..)
Tan sólo conocen armas blancas (espadas, hachas, cuchillos, etc..).

* *Cinturón de Asteroides:*
La exploración superficial del cinturón de asteroides, debido a su extensión, ocupará bastante tiempo: el árbitro hará dos tiradas en la tabla de encuentros (un encuentro en el cinturón de asteroides puede ser interesante, teniendo en cuenta las dificultades para maniobrar).

* *Gigante de Gas menor:*
Una tirada moderada de Sensores permitirá determinar la existencia de 5 satélites pequeños (la presencia del anillo es evidente). Si los satélites son explorados de cerca, en uno de ellos se descubrirán (con una tirada Fácil de Sensores diferente a la del Gigante de Gas) los restos de un Caza Ala-X. El piloto está muerto, pero aún puede reconocerse sobre su cadáver un uniforme de la Alianza Rebelde. La unidad R2 ha desaparecido. Una tirada Difícil de Tecnología permitirá percatarse de que los restos han sufrido un "saqueo tecnológico": alguien se ha llevado todo lo que pudiera ser aprovechable, incluso algunas partes de la estructura (este caza rebelde se perdió y entró en el sistema hace unos meses. Fue atacado por los piratas y se estrelló en el satélite. Los piratas recuperaron la unidad R2 y parte de los componentes del caza).

* *Gigante de Gas mayor:*
Una tirada Fácil señalará la presencia de 3 satélites grandes, y, si se supera el nivel de dificultad Moderada, permitirá determinar la existencia de 12 satélites pequeños (cuya exploración no revelará nada). De los tres satélites mayores, el más alejado del Gigante de Gas no es más que una roca vacía. En otro, con vida vegetal y atmósfera respirable, puede encontrarse una base minera abandonada, y el tercero es la base pirata.

* *Planeta exterior (helado):*
Con una tirada Fácil, los sensores mostrarán que este es un mundo helado, inhabitable y completamente vacío.

Las hordas piratas

Cuando los PJs se aproximen al satélite del Gigante de Gas en el cual se encuentra la base pirata, un número indeterminado de cazas Ala-X, junto a otros de diseño desconocido (en total unos 10), saldrán de todas partes y atacarán a los PJs. Antes de que puedan reaccionar, la nave habrá sufrido ya serios daños. Lo único que podrán hacer será huir.

En este punto, aparecerá la Fragata Imperial con sus cazas TIE e intervendrá a favor de los PJs (los imperiales ven un carguero civil atacado por cazas rebeldes o piratas, de modo que su acción es lógica). La batalla durará poco: una nueva oleada





de cazas atacará a los imperiales, destruyendo todos los cazas TIE y dañando muy seriamente a la Fragata.

A continuación aparecerán seis cargueros ligeros modificados (véase Apéndice 1) procedentes del satélite que empezarán a suministrar fuego de cobertura y apoyo a los cazas. La Fragata Imperial y el carguero no tendrán más remedio que intentar huir, perseguidos por una nube de cazas. Durante la persecución sufrirán serios daños y acabarán estrellándose en el satélite.

Si los PJs habían sido capturados, todo ocurrirá igual, pero lo único que sabrán es que la Fragata está recibiendo impactos que zarandean toda la nave. En un momento dado, un tripulante les abrirá la puerta y les gritará:"¡Vamos a estrellarnos! ¡Salvaos!".

Los PJs deberán pasar una tirada de Supervivencia cuya dificultad determinará el árbitro. Los que no la pasen, morirán (un árbitro benevolente puede dejarles simplemente heridos), y los que la pasen, tan sólo quedarán aturdidos.

En todo caso, cuando los PJs que sobrevivan al choque despierten, se encontrarán en lo que parece una celda, junto con el capitán imperial y tres de sus tripulantes (pueden verse en el Apéndice 2). Si algún PJ tenía heridas graves, habrá sido sometido a una cura de emergencia y estará bastante vendado.

El capitán les explicará que todos han sido capturados y llevados a una especie de base en el satélite. El resto de sus tripulantes han muerto.

El capitán tiene la impresión de que los captores no son rebeldes, sino piratas, y así se lo dirá a los PJs.

En este punto, el capitán les dirá a los Pjs: *"No sé quienes sois, pero creo que estamos todos en la misma situación. Os propongo que colaboremos para salir de aquí. La huida será difícil, y tan sólo un grupo numeroso puede conseguirlo"*.

Los PJs deberían comprender que la única posibilidad de escapar que tienen es aliarse con los imperiales. Si se enfrentan con ellos, el árbitro puede permitir que les ataquen, pero de ningún modo que sobrevivan al intento de huida (sus jugadores necesitan aprender las virtudes de la cooperación).(NOTA: si hay un Ex-Policía, debería aceptar con los ojos cerrados la alianza. Al fin y al cabo, se trata de colaborar con fuerzas del orden contra piratas.)

En ese momento, un oficial pirata y cinco piratas con bláster pesado entrarán en la celda (es inútil intentar escapar: los blásters están en aturdir) y se llevarán a Noah (el capitán imperial) y uno de los PJs a otra celda contigua, donde los interrogarán (¿quiénes sois?, ¿por qué habéis venido?, ¿quién sabe que estáis aquí?, ¿vendrán otros?, ¿qué sabéis de nosotros?).

A no ser que algún PJ convenza a los piratas de que los imperiales y ellos se encuentran en el sistema por casualidad y no saben nada (si hay un PJ Empresario Arruinado, debería serle fácil), los piratas seguirán sacando PJs e imperiales de la celda de dos en dos e interrogándolos. Al cabo de un rato, empezarán a golpearlos y seguirán hasta que todos hayan sufrido algún daño. Después, se irán con una promesa: *"Seguiremos mañana"*.

La base pirata

Después del "interrogatorio", Noah revelará a los PJs que ha conseguido esconder un bláster de bolsillo con el que puede abrir la puerta de la celda. Insistirá en esperar unas horas después de que los piratas les lleven la cena (raciones enlatadas), para que la mayor parte estén durmiendo, y sugerirá tratar de robar un carguero ligero para escapar.

Tabla de Encuentros Espaciales

Cada vez que los PJs viajen de un mundo a otro, o pierdan el tiempo en el espacio dentro del sistema por alguna razón, el árbitro efectuará una tirada en la siguiente tabla. Los diversos encuentros que pueden producirse se explican a continuación.

Tirada (2D6)	*Encuentro*
2,3,4	2 Cazas Ala-X
5	2 Cazas modelo "Sanguinario"
6,7,8,9	Nada
10,11	3 Cazas TIE
12	Fragata "Invencible"

2 Cazas Ala-X:
Los PJs se encuentran con dos cazas piratas (robados a la Alianza) en misión de patrulla. Apenas los detecten, los cazas atacarán a los PJs. Si uno de los cazas es destruido, el otro huirá hacia la base pirata en el Gigante de Gas mayor. Si consiguen perseguir al caza hasta las cercanías de la base, pásese al apartado correspondiente. Si lo pierden antes, con una tirada Moderada de Sensores podrán determinar que se dirige al Gigante de Gas mayor.

Los PJs reconocerán inmediatamente el tipo de caza (y podrían creer que se trata de otros rebeldes...)

2 Cazas "Sanguinario":
Los PJs se encuentran con 2 de los nuevos cazas de los piratas en vuelo de pruebas. Idéntico al encuentro anterior, excepto que los PJs serán incapaces de reconocer el modelo de caza.

3 Cazas TIE:
Los PJs se encuentran con 2 cazas TIE/In y un caza TIE/Rc en misión de reconocimiento. Apenas detecten el carguero, los cazas ordenarán a los PJs que les sigan. Si los PJs obedecen, les conducirán hasta la fragata "Invencible" (pásese entonces al siguiente encuentro). Si no, atacarán. Si la lucha dura demasiado, los cazas pedirán ayuda y la fragata aparecerá en poco tiempo (pásese al siguiente encuentro). Si dos de los cazas son destruidos, el tercero huirá hacia la fragata (si los PJs lo siguen, pásese al siguiente encuentro; si lo pierden, con una tirada Moderada de Sensores detectarán una nave del tamaño de una Fragata Aduanera hacia la que se dirige el caza).

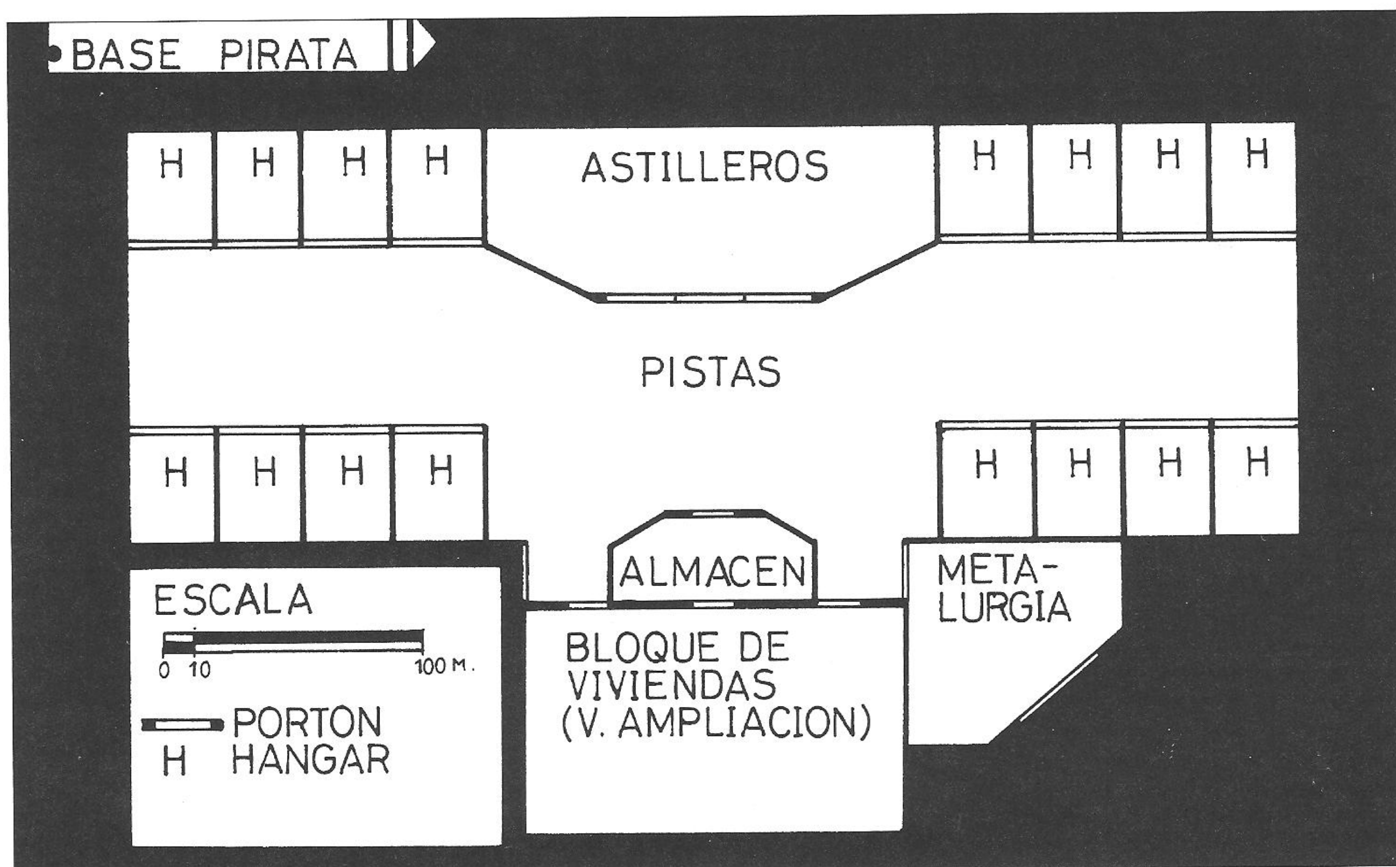
Fragata "Invencible":
Los PJs se encuentran con la fragata y sus cazas TIE (los que queden, si los PJs han destruido alguno). Las posibilidades de escape son más bien escasas, pero si lo intentan lo más probable es que el carguero sea inutilizado.

Si los PJs son capturados, unos tipos vestidos con uniforme de la Armada Imperial y armados con blásters les conducirán a una celda en la fragata (no hay soldados de asalto a bordo).

A continuación el capitán de la fragata, Noah Ariseine, les interrogará sobre sus motivos para estar en el sistema y (en su caso) para atacar a los cazas TIE. Noah les acusará de ser piratas o rebeldes, o ambas cosas, y les dirá que el Imperio sabe que tienen una base en el sistema.

Si finalmente los PJs logran convencer al capitán que tan sólo estaban investigando el sistema, éste les explicará que una nave imperial fue atacada por cazas de diseño desconocido en el sistema y que la fragata ha estado investigando. Agradecerá la colaboración de los Pjs (es decir, sus relatos sobre sus propias exploraciones).

En cualquier caso, los PJs permanecerán en la celda mientras la fragata se dirige al Gigante de Gas mayor para seguir la exploración (un par de tripulantes de la fragata pilotarán el carguero).



Si los PJs desean salir a otra hora, Noah se negará. Si a pesar de todo, de un modo u otro, los PJs lo intentan a otra hora, la fuga es imposible: hay más de 200 piratas en la base, merodeando por todas partes (y todos armados).

Noah sugerirá también aprovechar la fuga para investigar sobre el modelo desconocido de caza.

A partir de este punto, los PJs y los imperiales deberán salir de la base por sus propios medios. A continuación se describe la base pirata (véanse los mapas adjuntos).

Notas generales: Todos los grandes portales fuera del bloque de viviendas están cerrados electrónicamente (tirada Moderada de Computadoras para abrirlos).

Cada vez que los PJs intenten abrir un portal, o crucen una pista, etc.., el árbitro lanzará 1D6. Con 1 o 2, los PJs serán vistos por una patrulla de 3 piratas (véase Apéndice 2).

Si en algún momento algún pirata logra dar la alarma (escapa de los PJs), o se da la alarma por cualquier otro motivo, en unos minutos la base será un caos, con piratas dando vueltas por todas partes (naturalmente, no todos reconocerán a los PJs, especialmente si los imperiales se quitan su uniforme: unas cuantas tiradas de timar deberían permitir a los PJs avanzar bastante antes de que algún oficial les reconozca y empiecen los disparos).

Hangares: De los 16 hangares, los 8 de la izquierda del mapa están ocupados por cargueros ligeros modificados (véase Apéndice 1), dos de los cuales están actualmente bajo reparaciones. De los otros 8 hangares, 5 contienen 6 Alas-X cada uno (un total de 30, descontando los cazas destruidos por los PJs), 1 está vacío y los otros 2 contienen 6 cazas "Sanguinario" cada uno (12 en total, descontando los destruidos anteriormente).

Astilleros: Aquí se encuentran varios cazas del nuevo modelo en proceso de construcción. Pueden encontrarse todo tipo de herramientas, e incluso un droide R2 bastante estropeado, perteneciente al caza rebelde derribado sobre un satélite del Gigante de Gas menor. Los piratas están tratando de reprogramar completamente el droide. Si los PJs lo hacen funcionar y pueden entenderlo, les contará lo poco que ha sacado en claro: ésta es una base pirata, y están fabricando un nuevo tipo de caza.

Almacén: Aquí se amontona todo tipo de maquinaria, piezas de repuesto, e incluso unos cuantos contenedores con maderas, telas, etc..(capturados a un carguero).

Metalurgia: Aquí se procede a extraer metales de sus menas, obtenidos de minas en el satélite y en otros puntos del sistema. Son unas instalaciones estilo "alto horno", con algunos droides metalúrgicos (completamente estúpidos).

Bloque de viviendas: Este bloque se describe más detalladamente a continuación, con un mapa específico para esta zona.

Notas: Las puertas interiores en el bloque están cerradas, pero se abren con simples pulsadores. Cada vez que los PJs crucen un pasillo, etc.., el árbitro lanzará 1D6: con 1 o 2, los PJs se encontrarán con una patrulla de 1D6 piratas (véase Apéndice 2).

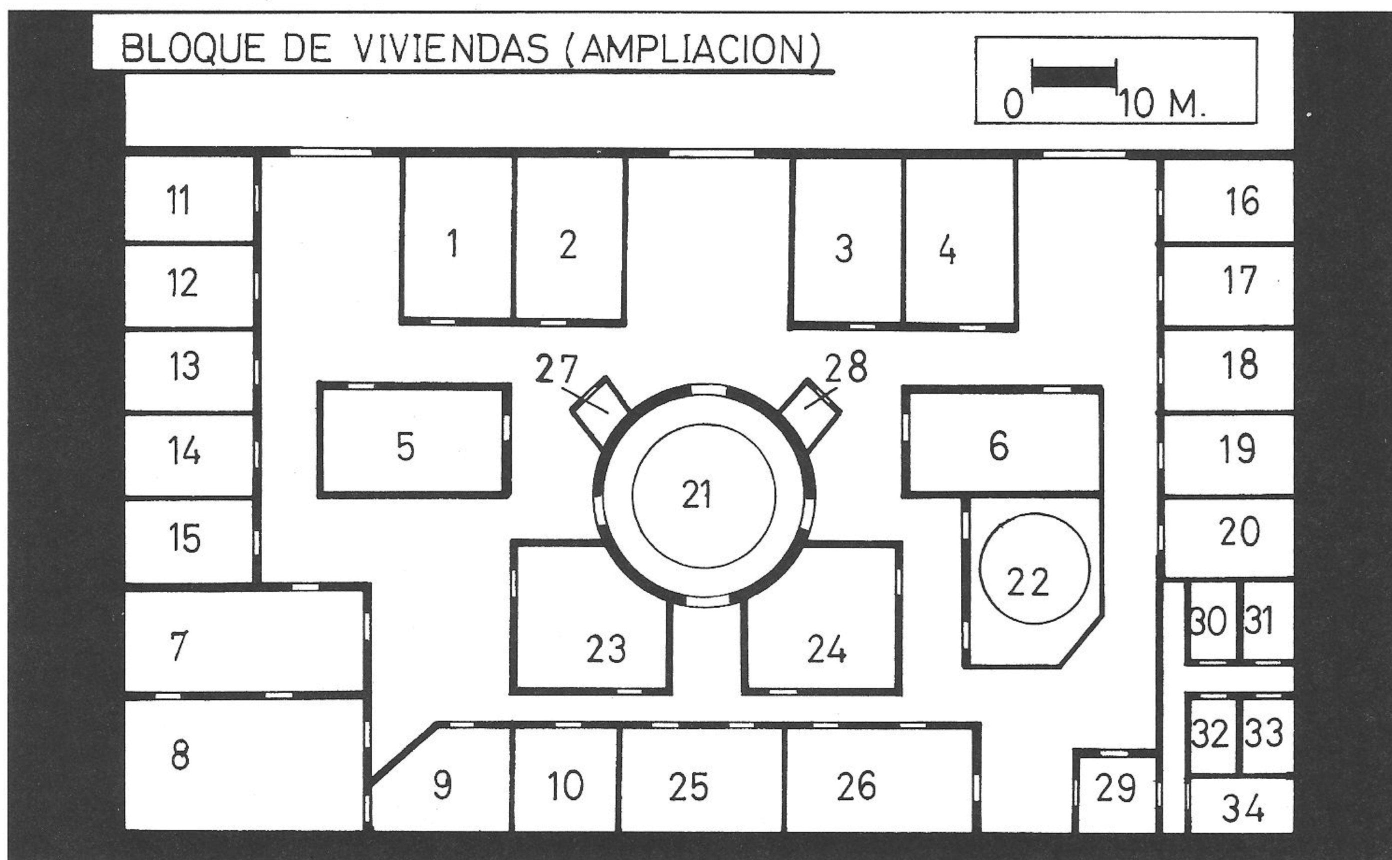
Los PJs salen de la celda 34.

1. *Armería:* Todo tipo de blásters (de bolsillo, normales, pesados), y rifles bláster a docenas.
2. *Sala Común:* Una sala de descanso, con proyector de hologramas. De noche no hay nadie.
3. *Gimnasio:* Todo tipo de aparatos gimnásticos. De noche no hay nadie.
4. *Armería:* Igual que 1.

5 y 6. *Servicios:* Con 1 en 1D6, los PJs encontrarán un pirata.

7. *Comedor:* Grandes mesas y muchas sillas. De noche no hay nadie.
8. *Cocina:* Enorme. De noche, sólo hay media docena de droides cocineros desconectados.





9. *Despensa:* Cajas y más cajas de comida.
10. *Dormitorio de oficiales:* Aquí hay unas 10 camas, ocupadas por oficiales piratas (véase Apéndice 2). Para evitar despertar alguno, hay que pasar una tirada Fácil de Furtivo.
11 a 20. *Dormitorios comunes:* De 20 a 30 piratas en cada uno. El 11 y el 12 están ocupados por pilotos de cazas, el 13 por tripulantes de los cargueros, el 14 y el 15 por técnicos, y los demás por piratas "rasos" (véase Apéndice 2). Tirada Fácil de Furtivo para evitar despertar a alguien.
21. *Generador principal:* Si sufre algún daño sonará una alarma en toda la base.
22. *Generador de emergencia:* Entra en acción si falla el principal.
23. *Soporte vital:* Mantiene el aire de la base en circulación. Si sufre algún daño, suena una alarma y se abren rejillas al aire exterior (respirable) por todo el bloque.
24. *Computadoras:* Desde aquí se pueden abrir, cerrar y bloquear puertas y portales, se pueden obtener mapas, se puede acceder a los registros, etc.., pero primero hay que lograr el acceso superando una tirada Difícil de Computadoras. Si se falla, la computadora se bloquea durante diez minutos. Si se falla tres veces seguidas, suena una alarma. Una vez logrado el acceso, con una tirada Fácil de Computadoras se puede acceder a los archivos y determinar que ésta es una base pirata y que llevan un año trabajando en el nuevo modelo de caza, se pueden obtener las prestaciones del caza, e incluso referencias a los planes futuros de los piratas, que incluyen ataques a bases imperiales y rebeldes.
25. *Sala de mando:* Aquí se reúnen los oficiales para elaborar sus planes. De noche no hay nadie, pero pueden encontrarse algunos planes de ataque contra bases imperiales y rebeldes sobre una mesa. También planos y prestaciones del nuevo caza.
26. *Sala médica:* Siempre hay un médico con un droide de guardia. Darán la alarma si pueden.
27 y 28. *Salas de guardia:* Dos guardias piratas en cada una.
29. *Sala de entrada a las celdas:* Dos guardias piratas.
30 a 34. *Celdas:* Todas vacías excepto la de los PJs.

Huida del sistema

Si finalmente consiguen huir en un carguero, Noah o uno de sus tripulantes programará las coordenadas para el salto a un sistema imperial cercano, Gari-Nad (alternativamente, los PJs podrían separarse y huir en otra nave, pero Noah debería hacerles notar el peligro extra).

Antes de saltar, Noah usará la radio hiperespacial para informar de la existencia de la base pirata. Un destructor imperial saltará de inmediato a DG-552. La base pirata será destruida, aunque parte de los piratas habrá huido ya.

Si le habían acompañado, Noah presentará a los PJs como comerciantes independientes que han prestado un valioso servicio al Imperio. Serán condecorados por el Imperio y su imagen aparecerá en los noticiarios de toda la Galaxia. Cuando vuelvan a la base rebelde, los PJs serán acusados de traidores y tendrán mucho que explicar. Además, los piratas supervivientes habrán visto los noticiarios, y algunos de ellos jurarán venganza. Por otra parte, los PJs dispondrán de un buen amigo, cuyo único defecto es ser comandante de nave imperial.... en suma, una buena campaña en perspectiva.

Alternativamente, los PJs podrían lograr llevarse en su huida algún caza del nuevo modelo. Tanto el Imperio como la Alianza estarán interesados en su diseño, aunque el Imperio no lo utilizará nunca porque no responde a su filosofía habitual. La Alianza lo examinará y acabará concluyendo que, al fin y al cabo, sus prestaciones no son demasiado diferentes respecto al Ala-X.

APÉNDICE 1: ASTRONAVES

CAZA PIRATA "SANGUINARIO"
Tripulación: 1 piloto más un droide astromecánico.
Pasajeros: ninguno.
Capacidad de carga: 120 Kg.
Autonomía: abastecimientos para dos semanas.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: no, utiliza el droide astromecánico.
Hiperimpulsor de seguridad: no.
Velocidad sublumínica: 4D.
Maniobrabilidad: 2D.
Casco: 5D.
Armas: Cuatro cañones láser (fuego acoplado):
Control de fuego: 3D
Daño combinado: 7D
Lanzador de torpedos de protones:
Control de fuego: 2D
Daño: 9D.
Pantallas: 1D

FRAGATA LIGERA IMPERIAL "INVENCIBLE"
Tripulación: 22 (4 oficiales, 12 tripulantes, 6 pilotos de caza).
Capacidad de carga: 50 Tm.
Bodega de cazas TIE: 4 TIE/In y 2 TIE/Rc.
Autonomía: 6 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad Sublumínica: 4D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 5D.
Armas: Cuatro cañones láser. Cada uno:
Control de fuego: 2D
Daño: 5D
Torpedos de protones:
Control de fuego: 2D
Daño: 9D.
Pantallas: 3D.
Nota: los TIE/Rc de reconocimiento son iguales que los TIE/In pero con 2D+2 en lugar de 2D en maniobra y un sólo cañón láser (control de fuego 2D, daño 2D+2): están equipados con sensores extrasensibles y material de comunicación de largo alcance.

CARGUERO LIGERO "FLECHA"
Tripulación: 2.
Pasajeros: 6.
Capacidad de carga: 100 Tm.
Autonomía: 2 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad sublumínica: 3D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 4D.
Armas: Un cañón láser:
Control de fuego: 2D
Daño: 4D.

CARGUERO LIGERO PIRATA
Tripulación: 2.
Pasajeros: 12.
Capacidad de carga: 60 Tm.
Autonomía: 2 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad sublumínica: 3D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 4D.
Armas: 4 cañones láser (fuego acoplado):
Control de fuego: 3D
Daño: 6D
Tubo de misiles de impacto:
Control de fuego: 2D
Daño: 5D.
Pantallas: 2D.

APÉNDICE 2: PNJs

Los imperiales

CAPITÁN NOAH ARISEINE:

Destreza	2D+1
Conocimientos	4D
Mecánica	3D+2
Percepción	4D
Fortaleza	2D
Técnica	2D

TRIPULANTE IMPERIAL:

Destreza	3D
Conocimientos	2D
Mecánica	4D
Percepción	2D+1
Fortaleza	3D
Técnica	3D+2

Los piratas

OFICIAL PIRATA:

Destreza	4D
Conocimientos	3D
Mecánica	2D
Percepción	4D
Fortaleza	3D
Técnica	2D

Bláster
Bláster pesado o Rifle Bláster

PIRATA:

Destreza	4D
Conocimientos	2D
Mecánica	3D
Percepción	2D+1
Fortaleza	4D
Técnica	2D

PILOTO DE CAZA PIRATA:

Destreza	3D
Conocimientos	2D
Mecánica	4D
Percepción	3D
Fortaleza	3D
Técnica	3D

Bláster

TRIPULANTE PIRATA:

Destreza	3D+1
Conocimientos	2D
Mecánica	4D
Percepción	2D+1
Fortaleza	3D+1
Técnica	3D

Bláster

TECNICO PIRATA:

Destreza	3D
Conocimientos	3D
Mecánica	3D
Percepción	2D
Fortaleza	3D
Técnica	4D

Bláster de bolsillo

CAR WARS

Juego de duelos motorizados

Con autorización de STEVE JACKSON GAMES

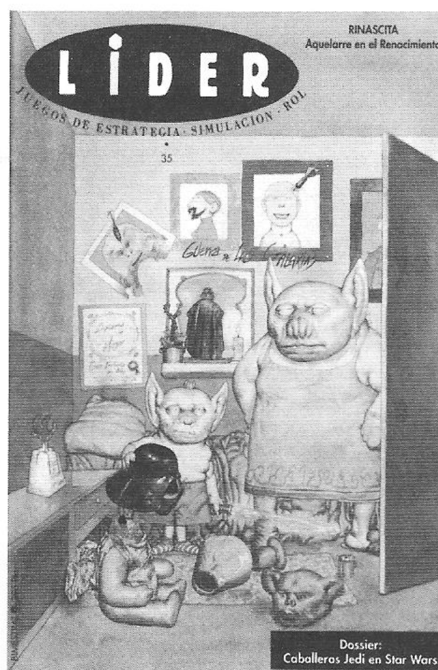


¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número .... recibiendo el primero a contrareembolso (2.370,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ______________________ Tel.: ______________

Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes números anteriores:

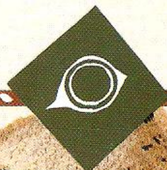
LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 34 ☐
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	LIDER 35 ☐
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

Joaquim Micó

ORACVLO





EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En El *Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue ***El Hobbit*** una gran lectura y ***El Señor de los Anillos*** insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!





JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

• **El amanecer llega temprano**; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas. • **Los consejos**, corto y ameno resumen de las reglas. • **Mapa en color**. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media. • **Mapa de las tierras de Bree**. • **Planos** donde te enfrentarás a tus enemigos. • **Fichas** de personajes preparados para jugar. • **58 figuras troqueladas** de tus personajes a color.

De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras